



MODUL
MEDIA, MULTIMEDIA
DALAM PENDIDIKAN

Oleh :

Dr. Mesta Limbong, M.Psi

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN dan ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA

2016

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
MEDIA, MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN	
Pendahuluan	1
1. Tujuan	1
BAB 1 MEDIA DALAM MENDUKUNG PEMBELAJARAN	
1. Pendahuluan	3
2. Rangkuman	15
3. Latihan	17
BAB 2 SEJARAH PERKEMBANGAN MEDIA	
1. Sejarah Perkembangan Media	18
2. Rangkuman	23
3. Latihan	24
BAB 3 PENGERTIAN MEDIA DAN FUNGSI MEDIA	
1. Pengertian Media	25
2. Fungsi Media	30
3. Rangkuman	37
4. Latihan	40
BAB 4 JENIS DAN KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN	
1. Jenis Media	41
a. Gambar dan Teks Cetak	47
b. Overhead Projector	48
c. Media Display	52
1) Chart	52
2) Chart Garis Waktu	53
3) Chart Aliran	54
4) Grafik	54
5) Grafik Batang	55
6) Grafik Gambar	56

	7) Grafik Lingkaran	56
	d. Poster	57
	e. Bulletin Board	
	2. Karakteristik Media	59
	3. Rangkuman	62
	4. Latihan	63
BAB 5	MULTIMEDIA DALAM PELAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING	
	1. Multimedia	65
	2. Rangkuman	71
	3. Latihan	72
BAB 6	MEDIA YANG UMUM DIGUNAKAN	
	1. Benda-benda di sekitar	76
	2. Tumbuhan dan Alam di Sekitar	77
	3. Budaya Sekitar	82
	4. Barang-Barang Bekas	84
	5. Faktor-Faktor Yang Perlu Dipertimbangkan Dalam Pemilihan Media	86
	6. Keuntungan menggunakan Media dalam Pelayanan Bimbingan konseling	93
	7. Aplikasinya	94
	8. Latihan	101
DAFTAR PUSTAKA		iii

MEDIA, MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN

Pendahuluan

Materi yang dibahas dalam uraian berikut berhubungan dengan: sejarah perkembangan media, pengertian media dan fungsinya, jenis-jenis media, faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemanfaatan media dalam pelayanan bimbingan dan konseling, dan kendala-kendala yang dihadapi serta aplikasi penggunaan media dalam proses pelayanan bimbingan dan konseling. Pada akhir pembelajaran peserta diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan keadaan dari lingkungan tempat mengajar, khususnya yang berhubungan dengan pelayanan dalam bimbingan dan konseling di sekolah dan luar sekolah.

1. Tujuan

- Peserta mampu menjelaskan sejarah perkembangan media;
- Pengertian media dan fungsinya;
- Jenis-jenis dan karakteristik media;
- Multimedia dalam pembelajaran;
- Media yang umum digunakan;
- Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media yang digunakan;
- Memiliki kemampuan menganalisis media yang paling sesuai dengan kebutuhan kondisi dan kemampuan si pembelajar dalam pelayanan bimbingan dan konseling;

- Manfaat penggunaan media dalam pelayanan bimbingan dan konseling.

BAB 1.

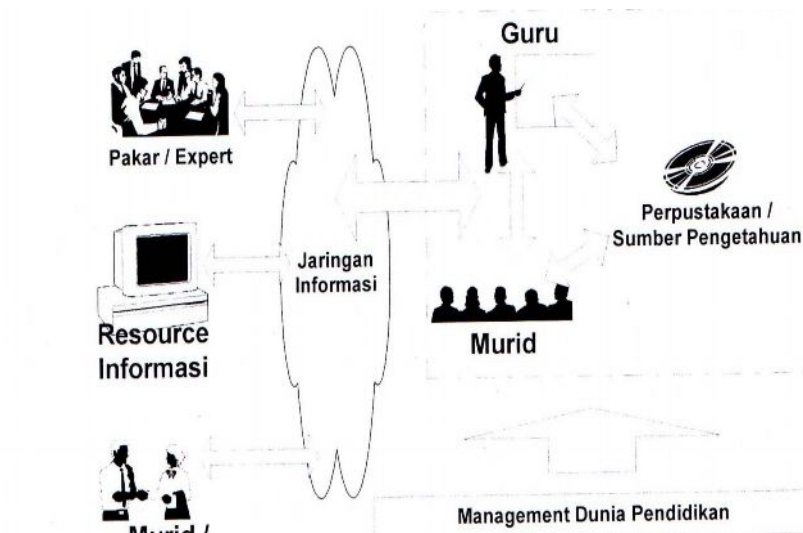
MEDIA DALAM MENDUKUNG PEMBELAJARAN

1. Pendahuluan

Paparan materi di kerangka konseptual Nusantara 21 oleh Yayasan Litbang Telekomunikasi Informatika (YLTII) menyediakan wahana berbasis teknologi telekomunikasi dan informatika di dalam proses transformasi bangsa Indonesia dari masyarakat tradisional (*tradisional society*) menjadi sebuah masyarakat yang berwawasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dan berbasis pengetahuan (*knowledge based society*). Dengan salah satu tujuannya untuk meningkatkan mutu dan efektivitas pendidikan. Bagaimana konsep ini dapat diadopsi pada tingkat pengambil kebijakan dalam aplikasi pendidikan. Kebijakan umum yang ditawarkan Nusantara 21 yang berhubungan dengan pendidikan, antara lain: dianalisis kebutuhan dan tujuan pendidikan berdasarkan analisis kebutuhan, prioritas mutu, usaha peningkatan dan pemerataan mutu pendidikan harus dimulai dari titik pangkal strategis yaitu tenaga pengajar. Sedangkan yang berkaitan dengan kebijakan teknologi, antara lain: diberikan perhatian khusus pada pengembangan tenaga profesional dalam teknologi pendidikan yang

mencakup: mempersiapkan tenaga pengajar untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar/mengajar, dijamin adanya pemerataan atau akses universal bagi kalangan pendidikan, semua siswa tanpa memandang status sosial ekonomi, ras, etnis, jenis kelamin, atau faktor geografis harus memperoleh akses terhadap pengetahuan dan sarana komunikasi yang sama. Walaupun penjelasan ini merupakan kebijakan, ada baiknya para guru/pendidik menyadari, bahwa pengetahuan sudah sangat berkembang apalagi yang berhubungan dengan teknologi. Bagaiman Nusantara 21, berusaha menjabarkan peran dan kemajuan teknologi terhadap berbagai ruang lingkup kehidupan pendidikan. Bagaimana konsep pemikiran ini berdampak bagi pendidikan, yaitu: mempercepat proses pencerdasan bangsa menjadi bangsa yang berwawasan IPTEK dan berbasis pengetahuan sehingga menjadi kreatif, produktif, kompetitif dan beriman. Tujuan secara umum: memperkaya hidup masyarakat, membangun informasi dasar, meningkatkan efektivitas pendidikan, dan meningkatkan produktivitas rakyat. Untuk melaksanakannya dibutuhkan strategi, yang pertama menyiapkan sumber daya manusia, dengan cara peningkatan *IT literacy* dalam dunia pendidikan di Indonesia.

Menurut Parapak dkk (2008), kondisi pendidikan saat ini: : belum semua program pendidikan berorientasi pada kebutuhan lapangan; terdapat kesenjangan dalam jumlah, kualitas dan disitribusi guru/tenaga pengajar pada semua jenjang dan jenis pendidikan; terdapat keragaman kualitas pendidikan tinggi menurut lokasi geografis; terdapat kesenjangan tingkat kemajuan antar daerah baik secara kuantitatif maupun kualitatif; kekurangan sarana dan prasarana pendidikan dan distribusi yang belum merata. Dengan diketahuinya kondisi saat ini seperti yang telah dikemukakan, diharapkan: tersedia kondisi pendidikan terbuka dengan modus belajar jarak jauh untuk memperkaya sistem yang ada; tercipta kolaborasi antar lembaga pendidikan dalam suatu jaringan pendidikan jarak jauh tersedia akses universal ke sumber informasi pengetahuan bagi kalangan pendidikan/pelatihan.



Masih dalam Parapak, pemanfaatan teknologi informasi (media) dalam pendidikan memungkinkan perluasan cakupan institusi pendidikan, baik tenaga pendidikannya maupun sumber informasi pengetahuannya. Sehingga dapat menjangkau peserta didik dalam jumlah yang lebih besar dibanding dengan sistem yang konvensional. Pola interaksi pihak-pihak yang terlibat dalam pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi seperti yang terdapat dalam gambar di atas. Dengan kata lain, kemajuan teknologi sangat berperan positif mempengaruhi perkembangan media dalam pendidikan.

Bagaimana dengan penerapan media atau multimedia yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi yang berkembang begitu pesat, dan pemakaiannya disesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang harus dikuasai dan dicapai siswa yang tertera di kurikulum nasional? Bukankah memerlukan media, sarana maupun prasarana agar dapat tercapai minimal standar pendidikan nasional yang akan dicapai oleh setiap peserta didik. untuk mencapai SK dan KD tersebut tidak lepas dari kesiapan guru sebagai tenaga profesional. Dalam Undang-Undang Guru dan Dosen tahun 2005 dipaparkan bahwa para pendidik profesional harus memiliki kompetensi. Salah satu dari kompetensi yang ditentukan dalam undang-undang tersebut adalah adanya kompetensi profesionalisme. Jika diperhatikan lebih lanjut, untuk dapat mempraktekkan kompetensi yang dimaksud dan mencapai hasil yang telah ditentukan dan diharapkan dalam kurikulum memerlukan proses pembelajaran yang memerlukan media sebagai pendukung untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas. Kita tahu, proses pembelajaran yang dilakukan setidaknya dapat menimbulkan perubahan perilaku yang dapat tercermin dan dapat dilihat, diamati, dan dirasakan oleh orang lain. Sebagai contoh,

betapa senangnya seorang ibu ketika anaknya kelas satu SD dapat membaca koran. Ada rasa bangga dari si anak maupun ibu yang melihat hasil yang dicapai oleh anak tersebut. Orangtuanya pasti menyadari bahwa gurunya turut serta membuka pikiran dan kemampuan anak dalam membaca. Standar pembelajaran bermutu, sangat ditentukan adanya persiapan untuk digunakan dalam pembelajaran dari awal yang akan mendukung proses belajar selanjutnya. Walaupun media teknologi yang telah dipersiapkan dengan baik dan mengikuti perkembangan zaman, namun tetap saja ada bagian yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran selanjutnya. Sebenarnya yang pertama perlu diperhatikan adalah apa tujuan dari penggunaan media yang telah disiapkan, siapa yang menjadi sasaran dari penggunaan media tersebut, tersediakah media yang akan digunakan di lingkungan, apakah media yang dibutuhkan akan menyulitkan jika tidak tersedia, upaya apa yang dapat dilakukan jika media yang tersedia sangat terbatas, apa yang dapat dilakukan guru jika tidak tersedia media sebagaimana perkembangan teknologi saat ini?

Dampak perkembangan teknologi diharapkan memperkaya sumber pembelajaran yang semakin bermutu, misalnya: tersedianya

buku teks, bahan ajar, modul pembelajaran, penggunaan *overhead proyektor* dan transparansi, pemutaran film dengan menggunakan *infocus*, memanfaatkan *internet*, atau mungkin menggunakan fasilitas *video conference* dan media pendukung lainnya untuk pembelajaran. Media pembelajaran selalu mengalami perkembangan dan kemajuan yang sangat pesat, seiring dengan semakin meningkatnya kebutuhan manusia. Akan tetapi, perkembangan yang begitu pesat dalam bidang teknologi dalam pemanfaatan media, belum tentu dinikmati oleh rekan-rekan kita yang ada di pedalaman, mungkin terisolir, dan sulit untuk dapat mengakses kemajuan informasi yang dapat memperkaya mereka dalam rangka meningkatkan kompetensi dalam mengajar. Namun, perlu diketahui berbagai bahwa media tidak melulu hanya dengan penggunaan teknologi, tapi dapat juga diperoleh dari lingkungan alam sekitar yang tersedia di wilayah terdekat, dimana kita berada.

Sehebat apapun kemajuan teknologi yang sedang melanda dunia ini, dan tersedianya fasilitas media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi di lingkungan pendidikan pada umumnya, tidak akan bermanfaat tanpa diiringi kemampuan dasar yang mendukung penggunaan media tersebut. Contohnya,

pemerintah mencanangkan supaya di lingkungan pendidikan dasar 9 tahun ada akses pemerataan dalam menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan *Information Communication and Technology (ICT)*. Kenyataannya, belum seluruh sekolah di Indonesia dapat menggunakannya karena keterbatasan komputer yang akan digunakan, keterbatasan sumber daya manusia yang mampu mengoperasikan peralatan/media yang dimaksud, dan kurang persiapan untuk pemanfaatannya, dan yang paling parah tidak adanya arus listrik yang dapat digunakan tapi mau melakukan *ICT*, sehingga di kurikulum SMP ada muatan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) dasar.

Namun, tidak tertutup kemungkinan tersedianya berbagai media mungkin saja tidak membuat guru berminat, atau dukungan fasilitas yang memadai, sarana dan prasarana yang tersedia. Karena, tidak cukup hanya tersedia berbagai fasilitas untuk digunakan sebagai media pembelajaran, atau kemudahan sarana dan prasarana individual/fasilitas institusi untuk mengakses, tapi motivasi dan rasa ingin tahu untuk mendukung dan memperlancar aktivitas yang direncanakan yang lebih utama. Keterbatasan berbagai media bukan alasan bagi pengajar untuk tidak membuat atau mempersiapkan

media untuk mengajar. kemajuan teknologi yang begitu pesat dalam kehidupan yang terjadi saat ini. dapat dipastikan berdampak terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung. yang menjadi permasalahan adalah bagaimana memanfaatkan teknologi sebagai media pendukung dalam proses pendidikan dan memperhitungkan dampak yang ditimbulkan. karena dampaknya seperti dua sisi mata uang. saling berrpengaruh dan saling mendukung. antara dampak yang positif maupun dampak yang negatif.

Seiring dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi, tidak boleh tidak guru tetap harus mampu mengikuti perkembangan yang dimaksud dalam berbagai teknologi. Kemudahan untuk mampu mengakses berbagai materi melalui *internet*, atau *e-learning* yang marak dan mudah untuk diakses harus mendapat perhatian dari para pendidik. Karena seiring dengan kemajuan dan mudahnya fasilitas teknologi yang dimiliki oleh berbagai lapisan masyarakat, perlu diantisipasi oleh para guru/pendidik.

Sebagai pendidik, peluang untuk dapat menggunakan berbagai media sangat terbuka lebar. Bagaimana guru sebagai tenaga profesional mampu menempatkan diri sebagai pribadi yang memiliki

kompetensi. Ada yang mengatakan guru yang benar-benar menjadi guru/pendidik adalah guru yang dengan sepenuh hati menyajikan/menyampaikan materi pembelajaran, mungkin tidak hanya yang ada di kurikulum, namun yang menjadi teladan dan contoh dalam bentuk perilaku yang dapat diamati oleh peserta didik.

Ada kalanya, guru mengalami kesulitan dalam memaparkan materi tertentu dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Misalnya menjelaskan tentang gajah, kereta api, atau mungkin pesawat terbang. Ketiga hal ini untuk anak-anak di ibu kota Jakarta bukan hal yang sulit untuk dikenali dan diketahui. Bagaimana dengan anak-anak yang tinggal di pelosok. Sebagai contoh, guru yang tinggal di pedalaman, ada yang belum pernah berkunjung ke Jakarta. Hal ini berdasarkan hasil bincang-bincang dengan guru-guru maupun kepala sekolah, betapa mereka tidak mengetahui perkembangan yang begitu pesat di luar wilayah dimana mereka tinggal. Dampaknya dalam pengajaran, sulit bagi para guru menjelaskan alat komunikasi yang dapat dilakukan dengan jarak jauh seperti telepon. Kemajuan teknologi maupun kemajuan media lain yang digunakan dalam pendidikan telah menyentuh masyarakat di pedalaman, belum tentu. Karena dari hasil observasi di lapangan

di beberapa wilayah dipedalaman Indonesia, seperti: Kalimantan, Sulawesi, diantara guru-guru yang mengajar di pendidikan dasar, ada yang tidak pernah merantau atau beranjak dari wilayah dimana dia lahir sampai dengan saat ini. Misalnya, belum pernah naik kereta api sehingga tidak dapat membayangkan kereta api seperti apa. Satu saat ada guru-guru yang melakukan kunjungan ke Jakarta. Guru ini tidak mau turun dari pesawat terbang sebelum barang/kopernya diterimanya secara langsung. Sampai pramugari mengingatkan sudah sampai dan barang miliknya dapat diambil di tempat pengambilan barang. Untuk sekolah-sekolah, dimana guru dan siswa yang tinggal di ibu kota/kota provinsi membuat program kegiatan melakukan wisata sebagai program sekolah. bisa jadi sudah terjadwal secara baik mulai dari TK, atau mudahnya mengakses internet, mudah membuat program yang tidak dijadwalkan karena memang sangat dibutuhkan atau melakukan kunjungan ke tempat-tempat wisata yang menarik padahal tidak direncanakan, dapat menimbulkan semangat baru bagi siswa dan juga guru.

Berikut beberapa temuan dari hasil pengamatan terhadap guru-guru di lingkungan perkebunan kelapa sawit (Limbong, 2007-2009) yang berhubungan dengan media pembelajaran.

- tidak tersedia buku-buku pendukung yang sesuai dengan materi pelajaran di sekolah;
- peralatan untuk IPA sangat minimal,
- perpustakaan yang sangat minimal dibandingkan dengan jumlah siswa di sekolah
- keterbatasan fasilitas pendukung
- tidak ada aliran listrik

Kendala-kendala ini dapat diminimalkan apabila rajin dan kreatif dalam membuat media, yang disesuaikan dengan materi/pokok bahasan/sub pokok bahasan. Memang ada materi pelajaran yang abstrak jika tidak didukung media tidak menarik. Namun, tetap saja guru sebagai pengendali kelas, sebagai media utama, dapat berfungsi optimal dengan menggunakan media yang memang ada yang tersedia di sekolah. Namun, masih ada kendala lain sehingga guru sangat sulit memenuhi media yang dimaksud. Misalnya sulitnya untuk mendapatkan media cetak karena letak geografisnya yang jauh dari perkotaan. Faktor lain juga berpengaruh

misalnya umumnya mengajar rangkap, target utamanya adalah menyelesaikan materi pelajaran, Karena keterbatasan informasi, ada kesan bahwa media dalam mengajar harus yang *trend* mengikuti perkembangan teknologi. media tidak selalu identik dengan “mahal” atau harus menggunakan “listrik”. yang paling umum digunakan adalah media gambar, gambar dapat dibuat dari yang sederhana sampai yang paling rumit. keterampilan dasar untuk membuat gambar dapat dipelajari dan dilakukan oleh siapa saja, termasuk oleh guru yang bukan dari jurusan seni sekalipun.

2. Rangkuman

Secara perlahan-lahan masyarakat akan tergiring untuk mampu mengikuti perkembangan teknologi, dalam kerangka konseptual Nusantara 21 oleh Yayasan Litbang Telekomunikasi Informatika (YLTII) menyediakan wahana berbasis teknologi telekomunikasi dan informatika di dalam proses transformasi bangsa Indonesia dari masyarakat tradisional (*tradisional society*) menjadi sebuah masyarakat yang berwawasan IPTEK dan berbasis pengetahuan (*knowledge based society*).

Sebagai pendidik, peluang untuk dapat menggunakan berbagai media sangat terbuka lebar. Bagaimana guru sebagai tenaga profesional mampu menempatkan diri sebagai pribadi yang memiliki kompetensi dalam melaksanakan aktivitas kegiatan pembelajaran yang berkualitas. Ada yang mengatakan guru yang benar-benar menjadi guru/pendidik adalah guru yang dengan sepenuh hati menyajikan/menyampaikan materi pembelajaran, mungkin tidak hanya yang ada di kurikulum, namun yang menjadi teladan dan contoh dalam bentuk perilaku yang dapat diamati oleh peserta didik. supaya layak dengan sebutan untuk pepatah “digugu dan ditiru”.

Berikut beberapa temuan dari keluhan guru-guru di lingkungan perkebunan kelapa sawit yang berhubungan dengan media (Mesta Limbong, 2008-2009), antara lain, : tidak tersedia buku-buku pendukung yang sesuai dengan materi pelajaran di sekolah; peralatan untuk IPA sangat minimal, perpustakaan yang sangat minimal dibandingkan dengan jumlah siswa di sekolah, keterbatasan fasilitas pendukung .tidak ada aliran listrik.

upaya apa yang dapat dilakukan guru-guru mengatasi, meminimalkan kendala-kendal tersebut dengan memanfaatkan

kondisi dan situasi yang tersedia, tanpa kehilangan esensi atau makna dari proses pembelajaran.

3. Latihan

Berikut sebaiknya dikerjakan untuk melatih pemahaman Anda terhadap modul I.

1. Manfaat media bagi pembelajaran di sekolah sesuai dengan SK/KD di KTSP.
1. Kompetensi minimal yang harus dimiliki guru sesuai dengan Undang-Undang Guru dan Dosen 2005.
2. Media utama yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar.
3. Pemahaman Anda mengenai *tradisional society* dan *knowledge based society*, penerapannya di lingkungan pendidikan .

Bab 2.

SEJARAH PERKEMBANGAN MEDIA

1. Sejarah Perkembangan Media

Eric Ashby tahun 1971, menjelaskan mengenai perkembangan revolusi teknologi, sebagai media yang dapat dimanfaatkan untuk media pendidikan. Ada empat revolusi dalam teknologi pendidikan. Perkembangan teknologi/media yang pertama ketika orangtua menitipkan anaknya ke sekolah supaya memperoleh pendidikan. Ini adalah awal mula munculnya profesi yang namanya guru. Pada masa tersebut, guru adalah figur yang patut untuk digugu dan ditiru sebagai contoh, sehingga orangtua menitipkan anak-anaknya untuk mengikuti pendidikan yang namanya belajar. Media utama yang pada masa tersebut didominasi oleh guru secara utuh dan total untuk menjadi figur idola bagi siswa.

Revolusi ke dua, adalah setelah muncul tulisan. Kita mengetahui tulisan sebagai lambang-lambang yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan. Pada awalnya ada banyak pesan yang disampaikan secara lisan, misalnya, dengan membunyikan kentongan, masyarakat paham dan mengerti arti dari masing-masing

jumlah pukulan kentongan yang dibunyikan. masing-masing bunyi memiliki arti, pada masa tersebut alat tulis yang digunakan berupa: kayu, batu, tulang, dan akhirnya budaya tulis menulis berkembang pesat sampai saat ini. hanya saja, tulisan yang dibuat belum di media yang tahan terhadap air dan rayap, akibatnya banyak tulisan yang musnah pada masa tersebut.

Berikutnya, adalah revolusi ditemukannya media mesin cetak yang berdampak sangat luas sehingga dapat menjangkau masyarakat lebih luas lagi. Dengan mesin cetak tersebut dapat dimungkinkannya dilakukan reproduksi dalam tulisan-tulisan yang akan disampaikan untuk menjangkau masyarakat luas. Tadinya hanya menulis tangan, dan kalau mau digandakan, yang dapat dilakukan adalah menulis ulang. Dapat dibayangkan betapa lamanya informasi yang akan disampaikan kepada orang lain. Dengan ditemukannya media cetak, ada banyak pengetahuan yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain, yang dapat dilakukan lintas benua, lntas budaya dan sosial.

Pada masa akhir abad ke 20-an sampai dengan abad 21 ini, terjadi revolusi dalam bidang teknologi, yang namanya elektronik. Diawali dengan film yang tidak berbunyi, hanya bergerak saja, selanjutnya ada siaran radio, mulai muncul televisi untuk

pendidikan/umum, serta mulai dan semakin maraknya internet. Begitu mudahnya mengakses berbagai informasi yang kita butuhkan, dalam hitungan detik dapat mengakses materi dari negara lain. Dengan mudahnya melakukan belajar jarak jauh.

Sebagai pendidik/guru, suka tidak suka harus dapat mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang saat ini. Jangan sampai teknologi yang begitu pesat perkembangannya, menggeser porsi guru sebagai media utama dalam pembelajaran. Artinya, seiring dengan berkembangnya pengetahuan dan teknologi, maka semakin memungkinkan digunakan berbagai jenis media. Hal ini diwujudkan oleh pemerintah dengan meluncurkan adanya *e-book*, maksudnya sekolah di tanah air dapat dengan mudah mengakses materi buku untuk belajar, dimana hasil karya pencita telah dibeli dan menjadi hak negara selama beberapa waktu, guru dengan bebas untuk mengakses buku-buku pelajaran wajib. Walaupun dalam prakteknya tidak mudah. media yang begitu canggih ini, membutuhkan keterampilan dasar supaya dapat mengaksesnya dengan mudah, dan harus diperhatikan apakah ada listrik atau *link* untuk internet, dan tidak kalapentingnya mungkinkah untuk digandakan dan digunakan oleh para siswa. Media sebenarnya

diharapkan dapat berguna, seperti yang dikemukakan oleh Raharjo dalam Mustolih (2009), media diharapkan :

1. memotivasi siswa/pembelajar;
2. memperjelas informasi;
3. memberikan tekanan pada bagian-bagian yang penting;
4. memperjelas struktur pelajaran.

Pendapat Kozma dalam Sutrisno, bahwa media membantu membuat model mental yang lebih baik sehingga membantu pemahaman seseorang, misalnya, kita membaca buku dan diharapkan masing-masing yang membaca mengerti pesannya, dan pada buku tersebut juga ada gambar yang memudahkan kita memahami maksud dari penjelasan materi yang tertulis. Hasil temuan dari diskusi dengan guru-guru di lingkungan perkebunan kelapa sawit di Indonesia (Limbong, 2008-2009), kemampuan membaca anak kelas I SD hasilnya lebih baik, jika guru menggunakan media pada saat mengajar membaca, khususnya siswa yang tidak melalui Taman Kanak-Kanak (TK).

Dalam proses belajar mengajar perlu diperhatikan kompetensi apa yang akan dicapai oleh pembelajar, setelah selesai mengikuti materi yang disampaikan guru. Untuk itu, media yang

digunakan mampu menjembatani, antara harapan dan kenyataan dari kompetensi yang dimiliki siswa saat ini. Seperti yang dikemukakan Sadiman dkk., 2009 “bila kita inginkan siswa yang dapat menjumlahkan, mengurangi, mengalikan, membagi, padahal saat ini hanya dapat menjumlahkan saja berarti kebutuhan pembelajaran itu ialah kemampuan dan keterampilan dalam mengurangi, mengalikan dan membagi. Bila yang kita inginkan ialah siswa dapat bersikap bersih dan menghargai kebersihan, sedangkan pada saat ini mereka masih suka membuang sampah sembarangan, belum bersedia mandi dan gosok gigi atas kemauan sendiri, tidak merasa risih jika memakai baju kotor dan sebagainya. Ini jelas menggambarkan kesenjangan antara apa yang diinginkan dengan kenyataan pada saat ini, dari kesenjangan ini dapat kita ketahui apa yang dibutuhkan siswa. Jika kita membuat program media, kita harus mengetahui kebutuhan mereka dan sangat diperlukan oleh siswa. Atau dapat juga disesuaikan dengan tuntutan kurikulum. Karena masing-masing materi yang mencantumkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai dari setiap pokok bahasan dari kurikulum dari setiap bidang studi.

2. Rangkuman

Sejarah perkembangan teknologi dan pengetahuan, sebagaimana yang dikemukakan oleh Eric Ashby tahun 1971, perkembangannya dibagi atas empat tahapan. Tahapan pertama: orangtua mulai membitipkan anaknya ke sekolah, sehingga muncul profesi guru, tahap ke duamunculnya tulisan tahap ke tiga adalah dengan ditemukannya mesin cetak sehingga lebih memudahkan penyebaran informasi. dan tahap yang begitu luar biasa, ditemukannya teknologi. dimana dengan mudah ada komunikasi jarak jauh, mulai ada televisi, ada radio dan dengan hitungan detik berbagai informasi dapat diakses, dari daerah, benua yang berbeda tanpa ada batasan waktu dan tempat. Masing-masing tahapan dari perkembangan media teknologi yang dimaksud sangat menarik untuk diperhatikan. Perkembangan teknologi dan pengetahuan tidak dapat dibendung, oleh karenanya, para pendidik/guru harus dapat mengikuti perkembangan yang berlangsung untuk mampu mengimbangi pemakaian media/teknologi di lingkungan proses pembelajaran. dengan harapan seperti yang dikemukakan oleh Raharjo dalam Mustolih (2009), media akan: memotivasi siswa/pembelajar, memperjelas informasi, memberikan tekanan pada bagian bagian yang penting serta memperjelas struktur pelajaran.

3. Latihan

Setelah mempelajari modul II, saudara diharapkan dapat menyelesaikan/menjawab pertanyaan berikut, dengan cara menyelesaikan secara mandiri.

1. Jelaskan sejarah perkembangan media/teknologi pendidikan menurut pendapat Eric Ashby.
2. Analisis dimana perbedaan tahap perkembangan media teknologi antara tahap sampai dengan tahap IV, dimana letak perbedaannya dan kendala dari setiap tahap yang dimaksud.
3. Kemukakan dampak penggunaan media dalam pembelajaran.

BAB 3.

PENGERTIAN MEDIA DAN FUNGSI MEDIA

1. Pengertian Media

Gerlach dan Ely dalam Anitah (2009), menjelaskan bahwa media adalah grafik, fotografi, elektronik, atau alat-alat mekanik untuk menyajikan, memproses, menjelaskan informasi lisan atau visual. Media dapat juga dikatakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi yang mungkin abstrak. Dalam prosesnya, ada pesan yang akan disampaikan sehingga dalam penggunaan media akan tercapai tujuan dari pembelajaran yang ditentukan. Media dapat berupa guru sebagai pribadi, bahan, alat, atau suatu peristiwa yang disampaikan, dengan catatan media tersebut akan memudahkan pembelajar untuk dapat menerima pengetahuan dan keterampilan. Sebagai contoh, sangat sulit untuk menggunakan pengiriman berita dengan internet jika si pengirim yang menggunakan media tidak memahami proses awal penggunaan media, atau tidak dapat mengetik, atau tidak tahu mau ditujukan kepada siapa. Artinya, jaringan teknologi tidak akan dapat memudahkan individu yang akan menggunakannya jika tidak memahami prosedur pengiriman. Contoh, betapa sulitnya guru di pedalaman sewaktu menjelaskan alat komunikasi yang berkaitan dengan telepon dan HP. Anak-anak sangat kurang paham dan tidak mengerti kenapa penjelasan guru mengenai media komunikasi tersebut tidak jelas. Karena ternyata guru juga tidak yakin sewaktu menjelaskan. Oleh karena itu, guru harus kreatif. Tidak mesti pergi ke laut dan menyelam, jika

materinya mengenai berbagai jenis kekayaan alam di laut, bisa dengan gambar, atau dengan media visual (jika memang memungkinkan).

Sejak awal pembelajaran yang telah dilakukan oleh para filosof dalam menyampaikan materi kepada murid-muridnya menggunakan media, paling tidak dengan media verbal dan peralatan yang sangat sederhana. Seiring dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi, secara berangsur-angsur media sangat dibutuhkan sesuai dengan kondisi dan situasi kehidupan saat ini. Tidak cukup hanya dengan menyampaikan materi secara verbal atau menggunakan media cetak.

Media adalah pengertian jamak dari medium yang artinya perantara atau dapat dikatakan pengantar untuk terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen pendukung komunikasi. Dengan harapan setiap media yang digunakan merupakan alat yang dapat mengirimkan pesan, sehingga dapat mempengaruhi peserta (dalam hal ini siswa) yang sedang mengikuti pembelajaran, minat, perhatian, pikiran untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Berarti media adalah salah satu alat yang digunakan untuk menyalurkan isi pelajaran yang dilihat, dibaca, didengar, untuk membantu proses pembelajaran yang berlangsung, atau sebagai perantara yang dapat memperlancar penyajian materi menjadi lebih menarik.

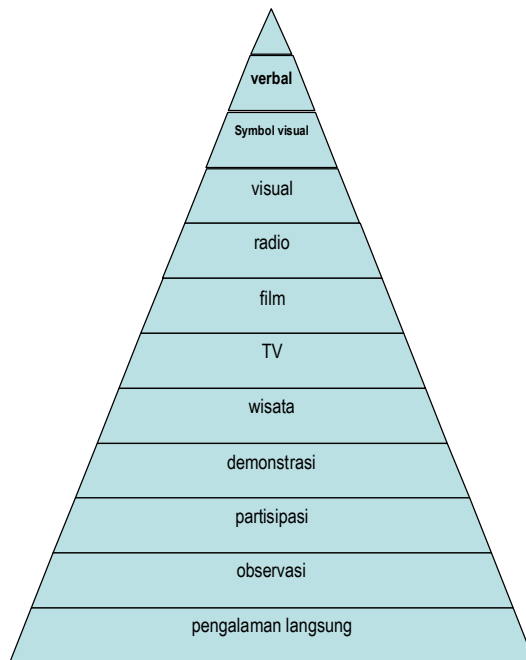
sangat sulit dilakukan, bagaimana jika seorang guru mengajar harus menghadirkan gajah pada saat pembelajaran tentang

berbagai jenis fauna, atau menjelaskan berbagai jenis ikan di laut lalu harus memuat contoh dari masing-masing species ikan yang ada di laut untuk dihadirkan di ruang kelas. Sangat tidak mungkin dan menyebabkan pembelajaran menjadi hal yang sangat tidak menyenangkan karena beban guru bertambah berat dalam memberikan berbagai jenis atau contoh selama proses belajar mengajar berlangsung.

Media menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology*) di Amerika dalam Sadiman, dkk (2009), membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Masih dalam Sadiman dkk, media menurut Briggs adalah alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Contohnya buku, film, kaset, radio dan media lainnya. Sedangkan menurut Asosiasi Pendidikan Nasional, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audiovisual serta peralatannya. Menurut pendapat Robert dan kawan-kawan dalam Pribadi dan Katrin (2008), pengertian medium sebagai sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi. Masih dalam buku yang

sama menurut Kemp dan Dayton, bahwa peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (transfer) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (*sender*) kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Oemar Hamalik masih dalam Pribadi dan Katrin, media adalah teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antar guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca. Berbagai jenis media dapat digunakan oleh pendidik/guru untuk dapat menyampaikan pesan kepada pembelajar/peserta didiknya. Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu, Edgar Dale masih dalam Sadiman, mengemukakan media sebagai alat bantu dari yang paling kongkrit sampai kepada yang paling abstrak. Edgar dalam Sadiman dkk (2009), membuat klasifikasi yang disebut dengan *cone of experience* (kerucut pengalaman) seperti yang terdapat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Media Adalah Alat Pendukung

Dari gambar 1, semakin jelas peran dari media sebagai alat bantu yang memudahkan dan memperjelas. Fungsi media pembelajaran yang telah dijelaskan masih dapat dilengkapi sesuai dengan kebutuhan dari media yang digunakan. Misalnya, untuk melatih kepekaan, alat bantu untuk mengulangi materi yang kurang dipahami, dan lain sebagainya. Tentunya penggunaan media didukung oleh kemampuan dari institusi, untuk memfasilitasi dan motivasi dari masing-masing pembelajar. Dengan kata sederhana

media adalah alat pendukung penyajian materi agar lebih mudah dan menarik sehingga pembelajar menyerap lebih baik dari paparan setiap materi yang diikuti dalam belajar. Menurut Edgar Dale Of Experience, dalam menjelaskan pada dasarnya tahap pembelajaran seperti kerucut yang menjelaskan bahwa akan lebih mudah bila dimulai dari pengalaman langsung dapat dilakukan dengan observasi, pengalaman logis, model, pengalaman yang didramatisir (wayang), skrip, drama, demonstrasi yang membutuhkan alat-alat, bahan mentah, papan tulis, darmawisata melalui observasi, pameran dengan poster, display, papan buletin, televisi-tape recorder, film, rekaman radio, foto, ilustrasi, slide, simbol visual – bagan diagram, grafik dan sebagainya. Simbol-simbol verbal yang sering kita lihat sewaktu melakukan perjalanan panjang, misalnya tikungan dibuat garis patah, pom bensin dengan lambang, rumah makan dengan sendok dan garpu dan lain sebagainya. Demikian penjelasan yang dikemukakan oleh Edgar.

2. Fungsi Media

Banyak fungsi dan kegunaan media dalam membantu memperjelas materi pembelajaran. Karena ada kalanya, bagian

tertentu dari materi yang akan dijelaskan sulit pemaparannya jika tidak didukung media. Untuk memahami lebih lanjut, media berfungsi, seperti yang dikemukakan oleh Santyasa (2007)¹ berikut ini.

1. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, potret, slide, film, video, atau media lain, sehingga dapat memperoleh gambaran mengenai benda peristiwa sejarah;
2. Mengamati benda peristiwa yang sukar dikunjungi, karena jarak jauh, berbahaya, terlarang. Misalnya, tentang kehidupan binatang buas, perang, di pusat reaktor nuklir, dan lainnya;
3. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan untuk dapat dilihat secara langsung, mungkin terlalu besar atau terlalu kecil. Dengan perantaraan paket pembelajaran yang jelas tentang bendungan, pembangkit listrik, slide atau film, akan memudahkan peserta/mahasiswa/peserta didik untuk memahaminya;

¹ Wayan S. 2007. Landasan Media Pembelajaran. Mat. Workshop. Universitas Pendidikan Ganesha.

4. Mendengarkan suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung, misalnya denyut jantung, aliran darah dalam tubuh, dan lainnya;
5. Mengamati benda-benda angkasa yang sulit dilihat melalui penglihatan langsung, sukar diamati, misalnya gunung meletus, pertempuran;
6. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan, dengan menggunakan model/benda dapat memperoleh gambaran yang jelas;
7. Dapat melihat secara cepat atau suatu proses yang berlangsung secara lambat, dengan video, misalnya proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak, atau proses bunga kuncup sampai menjadi kembang, proses pertumbuhan manusia mulai dari sel telur sampai masa natal. Gambaran kejadian dapat diamati dalam beberapa menit, sudah mampu memberikan penjelasan yang proses sebenarnya membutuhkan waktu beberapa hari, minggu maupun bulan. Berlangsung dengan cepat, misalnya lompat tinggi, teknik menendang bola/strategi permainan bola;

8. Mengamati gerakan-gerakan mesin/alat, yang sukar diamati secara langsung;
9. Melihat suatu ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang dan lama, misalnya proses penggilingan tebu sampai menjadi gula, dan produk-produk lainnya;
10. Dapat menjangkau audiensi yang besar jumlahnya, misalnya mendengarkan pidato presiden melalui radio, menonton bola antar benua, menonton film tentang perjuangan bersama-sama.

Masih membahas mengenai fungsi media, Sadiman, dkk 2009, mengemukakan kegunaan/fungsi media tidak jauh berbeda dengan penjelasan dari Santyasa, hanya lebih sederhana, seperti berikut.

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistis;
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indera. Misalnya: objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film, atau model. Objek kecil dapat diperbesar dengan bantuan proyektor, film bingkai. Gerak yang terlalu cepat atau terlalu lambat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*. Kejadian masa lalu atau peristiwa yang terjadi pada masa lalu dapat ditampilkan lewat film bingkai, foto

maupun verbal. Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram. Konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film;

3. Pengguna media yang tepat, bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Karena diharapkan media dapat menimbulkan kegairahan belajar, menimbulkan interaksi berlangsung lebih cepat antara peserta didik dan lingkungannya, dan memungkinkan anak didik/pembelajar disesuaikan dengan kemampuan dan minatnya;
4. Sifat yang unik dari setiap peserta didik/pembelajar ditambah dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum ditentukan sama untuk tiap siswa, dapat menjadi masalah bagi guru. Apalagi guru dengan latar belakang pendidikan dan pengalaman yang berbeda, namun hal ini dapat diatasi jika menggunakan media.

Alat bantu/media yang digunakan sedapat mungkin dapat berfungsi seperti yang dijelaskan pada penjelasan tentang fungsi media. Bagi generasi sekarang kemajuan teknologi pengetahuan, berdampak bagi proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Dalam program sekolah, dijadwalkan adanya kunjungan ke

lapangan. Misalnya, mengunjungi pabrik, bagaimana pembelajar mencoba memahami lingkungan kehidupan di sekitarnya, sehingga melalui kunjungan tersebut membuka wawasan siswa mengenai lapangan kerja. Kunjungan ke lingkungan industri atau lokasi lainnya, merupakan salah satu media yang nyata dan kongkrit yang diharapkan dapat berdampak bagi siswa/peserta didik. Dengan kata lain, media diharapkan semakin memudahkan/memperjelas penyajian materi pembelajaran, membatasi keterbatasan waktu dan tempat maupun kemampuan panca indera yang diharapkan dapat memotivasi peserta, memungkinkan adanya interaksi dalam pembelajaran yang lebih optimal, memungkinkan untuk belajar mandiri, dan lainnya. Sehingga media diharapkan sebagai alat bantu untuk memudahkan penyajian materi yang telah ditentukan yang umumnya klasikal. Media diharapkan dapat menimbulkan persepsi yang sama, rangsangan terhadap domain di setiap individu. Berdasarkan manfaat tersebut, nampak jelas bahwa media pembelajaran mempunyai andil yang besar terhadap kesuksesan proses belajar mengajar.

Seiring dengan perkembangan pengetahuan dan kemajuan yang terjadi dalam berbagai media dan teknologi, tetap saja bahan

ajar atau modul yang tercetak dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang tercetak merupakan informasi, alat, atau teks yang diperlukan oleh pendidik (dosen, instruktur) untuk memudahkan perencanaan dari materi yang disampaikan. Materi yang disusun dalam bahan ajar yang tercetak hendaknya disusun secara sistematis, yang memudahkan orang lain memahami materi yang disajikan dalam bahan cetak yang dimaksud.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat, dan tidak mungkin dibendung dengan situasi dan kondisi saat ini. Guru-guru atau para pendidik pada umumnya dituntut mampu mengikuti perkembangan teknologi. Harus ada kemauan/keinginan untuk maju terus menerus, idealnya sekolah memfasilitasi. Sehingga para guru dengan mudah mampu mengakses dan belajar untuk memanfaatkan media.



3. Rangkuman

Gerlach dan Ely dalam Anitah (2009), menjelaskan bahwa media adalah grafik, fotografi, elektronik, atau alat-alat mekanik untuk menyajikan, memproses, menjelaskan informasi lisan atau visual. Media dapat juga dikatakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi yang mungkin abstrak.

Edgar dalam Sadiman dkk (2009), membuat klasifikasi yang disebut dengan *cone of experience* (kerucut pengalaman). Dengan menggunakan media yang variatif, guru dapat menentukan media yang paling cocok untuk digunakan.

Media diharapkan dapat berfungsi sebagaimana yang dijelaskan oleh Santyasa 2007, maupun Sadiman, dkk 2009 bahwa media berfungsi/berguna, antara lain, untuk dapat hadir pada kejadian masa lampau. Jadi media tidak dibatasi oleh ruang, waktu dan jarak. Untuk mengamati benda/kejadian yang sangat beresiko, mengamati benda yang tidak mungkin dapat dilihat secara kasat mata, dapat mendengarkan bunyi suara yang tidak mungkin dapat didengar secara langsung, mengamati benda-benda yang mudah

rusak, dan meminimalkan waktu dan jarak melalui media Santyasa (2007) sebagai berikut: Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, atau media lain, sehingga dapat memperoleh gambaran mengenai benda peristiwa sejarah; Mengamati benda peristiwa yang sukar dikunjungi, karena jarak jauh, berbahaya, terlarang. Misalnya, tentang kehidupan binatang buas, perang, di pusat reaktor nuklir, dan lainnya; Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan untuk dapat dilihat secara langsung, mungkin terlalu besar atau terlalu kecil. Dengan perantara paket pembelajaran yang jelas tentang bendungan, pembangkit listrik, slide atau film, akan memudahkan peserta/mahasiswa/peserta didik untuk memahaminya; Mendengarkan suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung, misalnya denyut jantung, aliran darah dalam tubuh, dan lainnya; mengamati benda-benda angkasa yang sulit dilihat melalui penglihatan langsung, sukar diamati, misalnya gunung meletus, pertempuran; Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan, dengan

menggunakan model/benda dapat memperoleh gambaran yang jelas;

Dapat melihat secara cepat atau suatu proses yang berlangsung secara lambat, dengan video, misalnya proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak, atau proses bunga kuncup sampai menjadi kembang, proses pertumbuhan manusia mulai dari sel telur sampai masa natal. Gambaran kejadian dapat diamati dalam beberapa menit, sudah mampu memberikan penjelasan yang proses sebenarnya membutuhkan waktu beberapa hari, minggu maupun bulan. Berlangsung dengan cepat, misalnya lompat tinggi, teknik menendang bola/strategi permainan bola; Mengamati gerakan-gerakan mesin/alat, yang sukar diamati secara langsung; Melihat suatu ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang dan lama, misalnya proses penggilingan tebu sampai menjadi gula, dan produk-produk lainnya; Dapat menjangkau audiensi yang besar jumlahnya, misalnya mendengarkan pidato presiden melalui radio, menonton bola antar benua, menonton bersama film tentang perjuangan.

4. Latihan

Setelah membahas materi yang berhubungan dengan pengertian media, klasifikasi, *cone experience*, fungsi/kegunaan dari pemakaian media dalam pembelajaran, kerjakan latihan berikut untuk memperkaya pemahaman Anda .

1. Jelaskan pemahaman saudara dengan *cone experience* dalam penggunaan media yang kreatif.
2. Uraikan dan jelaskan fungsi media pada dasarnya dalam pembelajaran.
3. media apa yang paling mudah disiapkan guru, berikan contohnya dan apa alasan Anda memilih media tersebut.

BAB 4.

JENIS DAN KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN

1. Jenis Media

Salah satu media yang paling umum dan mudah untuk digunakan dan ditata, adalah bahasa lisan dan gerak tubuh. Media ini merupakan salah satu kekayaan yang dapat digunakan setiap saat pada saat pembelajaran berlangsung. Modal utama guru adalah bagaimana menggunakan suara dengan intonasi yang tepat pada saat menyajikan setiap bagian dari materi yang akan disampaikan di kelas. Jadi sangat benar guru adalah orang yang patut digugu dan ditiru, bagaimana guru sebagai tenaga profesional memanfaatkan potensi dirinya dengan optimal. Tentunya, hanya bermodalkan suara saja dan mengajar di banyak kelas, juga tidak akan membawa hasil yang optimal.

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, media yang digunakan untuk mendukung pembelajaran juga mengalami perubahan. Bukan berarti dalam pemakaian media untuk pembelajaran selalu yang mahal, misalnya harus menggunakan

teknologi yang memerlukan energi listrik, atau harus ada ahlinya. Namun, sebagai pendidik dapat menggunakan media yang mungkin tidak terlalu rumit, namun dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran di kelas, para guru dapat memanfaatkan media apa saja yang mungkin tersedia di kelas, di sekeliling sekolah, dan juga yang telah disiapkan tanpa memerlukan biaya yang mahal.

Sebagai ilustrasi, guru dapat menunjukkan gambar keluarga, gambar tertentu yang mungkin ada di koran-koran yang sudah tidak digunakan lagi, dilengkapi dengan suara yang dapat membuat siswa dalam pembelajaran menjadi tertarik dan termotivasi untuk mengetahui lebih lanjut apa yang akan dijelaskan gurunya.

Pendapat Heinich dan Molenda 1985, membuat klasifikasi jenis media sebagai berikut.

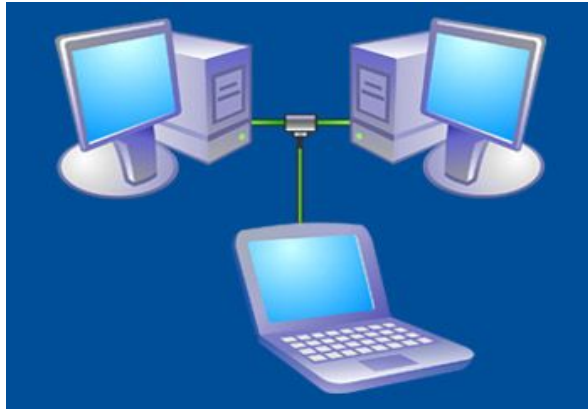
1. Teks yang tercetak. Merupakan elemen dasar bagi yang menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi. Teks yang terdapat dalam media cetak, merupakan salah satu media yang termasuk satu-satunya media pada masanya sehingga teks yang tercetak.

2. Media audio. Membantu menyampaikan dengan lebih berkesan membantu meningkatkan daya tarik terhadap sesuatu yang akan disampaikan, jenis audio termasuk suara latar, musik atau rekaman suara lainnya. Sacrotes pernah menyatakan, bahwa suara adalah imitasi terbaik bagi pikiran, maka suara adalah media terbaik untuk menyampaikan informasi (Pramono, 2008). Ini menunjukkan, bahwa suara yang dimiliki manusia adalah media yang baik dan alami. Karena pada proses belajar di kelas, suara guru menentukan proses pembelajaran di kelas. Coba kita dengarkan bersama radio yang sedang melakukan siaran, ada suara penyiar radio yang sangat enak didengar, dan luar biasa pengaruhnya terhadap yang mendengarkan. Atau menurut cerita sejarah bagaimana pengaruh pemimpin pertama bangsa ini, menakutkan rakyat untuk bersatu padu membela negara, bangun dan mandiri, suara yang lantang dapat mempengaruhi rakyat banyak untuk mencapai tujuan. Begitu juga dengan guru-guru yang mengajar, bagaimana menggunakan suara sebagai media yang utama dalam menyajikan materi saat proses pembelajaran berlangsung.

Medium ini mudah diproduksi (Benny, 2009). Untuk dapat memproduksi kaset audio membutuhkan persiapan, diperlukan naskah. Dengan adanya naskah akan memudahkan tim kerjasama. Informasi apa yang akan disampaikan, alur cerita, pelaku, musiknya serta efek suara. Ada hal yang juga harus diperhatikan, yaitu suara-suara yang tidak diperlukan supaya tidak terekam.

3. Media visual, media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/ foto, sketsa, diagram, grafik, kartun, poster, papan tulis buletin dan lainnya.
4. Media proyeksi gerak. Termasuk didalamnya film gerak, program TV, video, kaset (CD, VCD, DVD).
5. Benda-benda tiruan/miniatur. Misalnya benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh, diraba. Dengan kata lain, media dibuat untuk mengatasi keterbatasan obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
6. Manusia. Dalam hal ini guru, siswa, pakar-pakar/ahli yang menyajikan materi tertentu.

Pendapat lain, masih mengenai klasifikasi jenis pendidikan yang dikemukakan oleh Jerold Kemp dan Diane K. Dayton dalam pribadi dan Katrin 2008, memiliki persamaan dengan jenis media yang dijelaskan sebelumnya, perbedaannya hanya satu yaitu Kemp memasukkan media pembelajaran berbasis komputer.



Komputer sebagai salah satu media pendukung yang dapat berfungsi untuk; menyimpan data, memproses data, dan dapat memudahkan pekerjaan yang rumit, misalnya untuk membuat gambar outoped, komputer memiliki cukup banyak program, dan setiap saat mengalami perubahan dan perkembangan. bagi yang tidak biasa mengikuti perkembangan komputer dan perlengkapannya, pastinya akan heran, karena komputer 3 tahun lalu bisa seperti barang usang atau tidak berharga, karena begitu cepat perubahan teknologi media komputer. di India pemerintahnya mencanangkan penjualan komputer dengan harga yang paling minimal, hanya sekitar Rp.300.000,- sampai Rp. 350.000,-dan media ini diperuntukkan siswa. dapat dibayangkan media ini dapat dimiliki dengan harga yang sangat murah. komputer ini menggunakan tenaga

surya, sehingga cocok untuk wilayah pedalaman di India. bagaimana dengan Indonesia?, ada komputer yang murah menurut produsen, tetapi harganya tetap saja mahal, tidak semudah membeli makanan ringan. namun, mau tidak mau komputer mulai dimiliki oleh guru-guru.

kalaupun terjangkau membelinya, kita harus memikirkan cara perawatannya, misalnya ada virus-virus yang dapat merusak data yang telah disimpan. Oleh karena ada keuntungannya, namun ada juga kendala yang harus diperhitungkan berupa perawatan/maintenance, tersedia *badget* yang harus diperhitungkan untuk media ini.

Revolusi di bidang teknologi, sudah dapat dipastikan berpengaruh terhadap ruang lingkup kehidupan manusia. Termasuk di lingkungan pekerjaan. Pegawai baru dengan golongan yang masih baru diterima harus memiliki kompetensi dalam mengoperasikan komputer karena pekerjaannya berkaitan dengan teknologi tersebut. jadinya pada film mengenal berbagai jenis huruf, ada juga yang diharapkan mampu membuat gambar dengan peralatan tersebut. sebagai bukti kongkrit digunakan media ini, adalah Anda yang mempunyai kesempatan untuk dapat

mengakses materi yang sedang atau yang akan anda baca, download, karena ada media komputer.artinya melakukan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan media pembelajaran jarak jauh melalui komputer yang dibantu oleh jaringan internet.

1. 1 Gambar dan Teks Cetak

Pembelajaran yang dilakukan di kelas/di luar kelas, salah satu media yang dapat digunakan adalah gambar dan teks cetak. Untuk membuatnya mudah dan tidak memerlukan dana atau biaya yang mahal. Gambar yang menggunakan teks dapat dibuat oleh para guru, walaupun guru tidak dapat menggambar dengan baik. Atau dapat juga memanfaatkan gambar atau teks cetak yang sudah ada. Satu kasus, yang dialami guru di lingkungan perkebunan kelapa sawit di Kalimantan, gurunya sangat kewalahan dan frustrasi karena muridnya tidak dapat membaca dengan baik, padahal sudah sepantasnya duduk di kelas 2 SD, dapat membaca dan menulis dengan baik, kenyataannya tidak seperti yang tertuang dalam standar kompetensi maupun kompetensi dasar yang ada di kurikulum kelas 2 SD untuk pelajaran Bahasa Indonesia. Kendala utama yang dapat terdeteksi karena gurunya tidak menggunakan media yang sesuai dengan kondisi anak, setelah media digunakan sesuai untuk kelas 2

SD, dengan cara menyajikan gambar dan teks yang sederhana, dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak, hasilnya jauh lebih baik. Artinya, guru juga diharapkan mampu memanfaatkan media yang minimal dan sesuai dengan kemampuan dan kondisi guru. Kreativitas dibutuhkan dan harusnya dipraktikkan oleh para guru dalam mengajar. Walaupun sulit dan fasilitas minimal di sekolah, namun peralatan minimal misalnya pensil, penghapus, penggaris dan pulpen, dapat dipastikan tersedia di sekolah.

1.2 Overhead Proyektor

Setiawan (2008), menjelaskan bahwa media ini mulai dikembangkan sekitar tahun 1950-an dan digunakan di diklat-diklat umum di Amerika. Awalnya, para guru enggan untuk menggunakan media ini. Karena OHP semakin membudaya, mau tidak mau para guru mulai mau menggunakannya karena ternyata hasilnya jauh lebih efektif dibandingkan jika guru mengajar hanya dalam lisan saja. OHP merupakan salah satu alat yang dapat memproyeksikan gambar yang ada dalam transparansi. Media ini memang dirancang hanya untuk pemakaian pada ruang tertutup. Jika tidak, gangguan sinar atau cahaya dapat mempengaruhi proyeksi gambar yang tidak

optimal/kurang jernih, tidak mungkin digunakan tanpa ada energi. Walaupun media lain sudah banyak yang lebih bagus dan canggih, namun media OHP ini masih tetap saja relevan digunakan oleh para pendidikan/guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Seiring dengan kemajuan dalam teknologi, media semakin tahun mengalami perkembangan, karena lebih mudah dijinjing dan ringan. ini contoh model OHP



Untuk dapat menggunakan OHP, diperlukan medium transparansi. Media ini yang nantinya diproyeksikan. Transparansi

dapat mengkomunikasikan informasi berupa: konsep, proses, fakta atau data statistik, dapat digunakan untuk kelompok besar atau kelompok kecil. Menurut Benny (2009), media ini memberikan keuntungan, antara lain.

1. Memiliki kemampuan untuk memperjelas proses penyampaian pengetahuan dan informasi. Dapat memproyeksikan teks atau gambar ke layar.
2. Penyaji dapat mengontrol kecepatan penyampaian pengetahuan dan informasi.
3. Media transparansi dapat dibuat secara berurutan
4. Dapat difotocopy
5. Penggunaan warna di medium transparansi membantu penyaji memberikan penekanan terhadap pengetahuan/informasi yang dianggap penting..

Keuntungan yang diperoleh dari sisi komunitas atau orang yang menerima informasi dengan menggunakan medium tersebut, antara lain.

1. Membantu komunikasi belajar secara sistematis
2. Meningkatkan daya ingat terhadap pesan dan informasi
3. Menyamakan persepsi terhadap pengetahuan dan informasi yang ditayangkan, atau meningkatkan pemahaman komunikasi tentang informasi.

4. Meningkatkan motivasi belajar.

Teknik pembuatan transparansi yang umum dilakukan dengan: cara menulis langsung di transparansi dan tidak langsung. Teknik pembuatan langsung dilakukan dengan cara menggambar/menulis secara langsung. Sedangkan untuk penulisan yang dilakukan secara tidak langsung dilakukan dengan cara mengcopy gambar atau tulisan di transparansi.

Dalam penggunaan transparansi ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu: tidak seluruh informasi dapat dituliskan di media transparansi, sangat dipengaruhi oleh kemampuan si penyaji dalam menyampaikan informasi. Jika si penyaji sangat trampil dan mampu mempengaruhi peserta, akan sangat memudahkan penyampaian materi.

1.3 Media Display

1.3.1 Chart

Berikut ini ini adalah media yang mudah dan murah digunakan dan dibuat oleh guru sebagai media belajar, mulai dari chart, grafik, poster dan bulletin board. Media ini, akan dijelaskan pada bagian berikut ini.



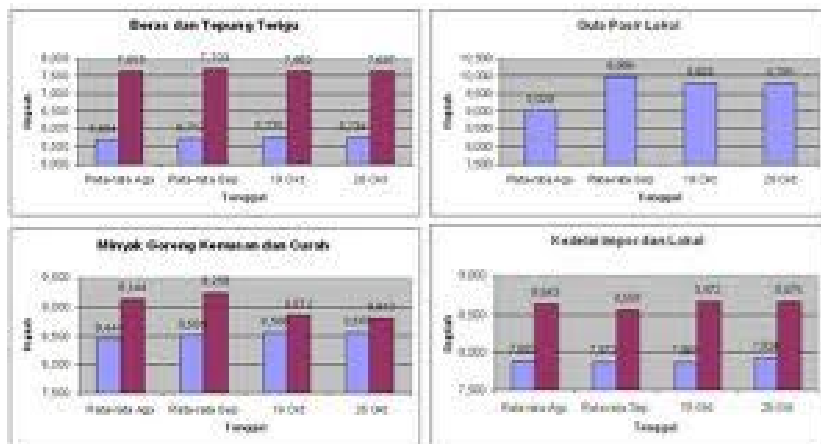
Dapat berupa gambar, grafik yang menginformasikan hubungan-hubungan seperti menjelaskan hubungan kronologis. Misalnya dalam menjelaskan hierarkhi di perusahaan, di pemerintahan, dan lain-lain. Media ini dapat digantung di dinding dalam waktu tertentu, sesuai kebutuhan.

1.3.2 Chart Garis Waktu

Chart dalam garis waktu menjelaskan tentang kronologis beberapa peristiwa, biasanya menceritakan historis perkembangan dari waktu ke waktu. Misalnya perkembangan transportasi, perubahan dari satu proses ke proses lain yang dengan mudah dapat menggambarkan kronologis dari satu sekuensa waktu dari suatu seri peristiwa (Setiawan, 2008).



media ini digunakan untuk menjelaskan pertumbuhan penduduk dalam kurun waktu tertentu, atau menjelaskan jadwal keberangkatan kereta api atau pesawat.



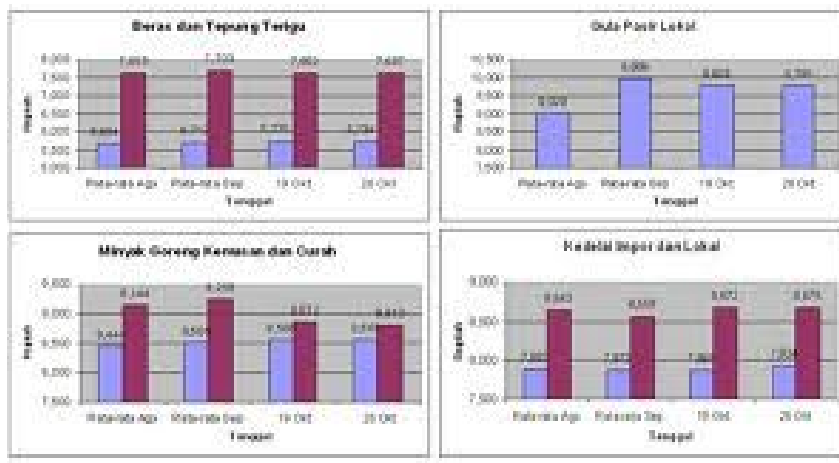
1.3.3. Chart Aliran

Menunjukkan sebuah sekuensa, sebuah prosedur atau proses. Misalnya menjelaskan mengenai awal pembuatan sabun, atau penyulingan kayu putih, atau pembuatan minyak goreng, dan lain-lain.

Jenis Grafik

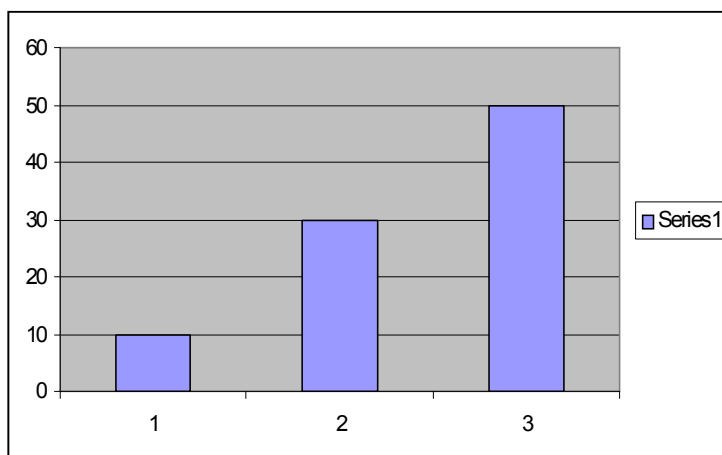
1.3.4 Grafik

Grafik batang mudah dimengerti karena bentuknya sederhana. Batang-batang grafik dapat digunakan/ditampilkan beberapa sekaligus. mudah dibaca dan dimengerti oleh kelompok usia SD. Tiap batang grafik yang ada dalam grafik batang dapat digunakan untuk perbandingan.



1. 3.5 Grafik Batang (*Bar Graphs*)

Mudah dibaca dan digunakan di tingkat SD. Misalnya untuk melihat perbandingan pertumbuhan tiap tahun dari jumlah siswa di sekolah. Atau mau mengetahui rata-rata nilai per mata pelajaran dari masing-masing siswa di kelas.



1.3.6 Grafik Gambar (*Pictorial Graphs*)

Grafik ini lebih sukar dibaca dibandingkan dengan grafik batang. Karena ada kemungkinan membuat gambar orang secara penuh, setengah atau mungkin seperempat, tergantung dari kebutuhan. Setiap gambar memiliki makna yang berbeda.



1.3.7 Grafik Lingkaran (*Circle Graphs*)

Lingkaran yang ada mungkin saja dibagi atas beberapa bagian, tiap bagian mencerminkan jumlah tertentu. Misalnya kalau seluruh lingkaran berarti seluruhnya 10

0%, sedangkan jika hanya $\frac{1}{2}$ berarti 50%, dan seterusnya. Setiap lingkaran yang diarsir diberi warna sehingga memudahkan memahaminya.

Membuat lingkaran yang variatif dan memberinya dengan berbagai warna, dapat menjelaskan banyak hal kepada peserta didik, dan disesuaikan dengan tujuan dari penyajian materi yang disampaikan.

3. 3 Poster

Media ini bersifat persuasif dan menarik karena menyatukan gambar, warna dan tulisan/teks. Poster sebaiknya, mudah mengkomunikasikan dan menarik perhatian. Media ini sering digunakan untuk pesan khusus. Misalnya guru akan menjelaskan mengenai biologi tentang siklus hidup makhluk hidup atau tumbuhan. Media poster dapat dipastikan sangat banyak menyampaikan materi dan keterangan apalagi ada penjelasan dari guru dengan ilustrasi yang menarik.



3.4 Bulletin Board

Media display ini sifatnya sangat umum, dapat digunakan untuk sekelompok orang saja, atau untuk menjangkau populasi yang lebih banyak.. Dapat diletakkan di tempat yang strategis, sehingga dapat dilihat oleh siswa dari kelas lain, orangtua atau tamu yang sedang berkunjung ke sekolah. Media ini sangat efektif untuk menceritakan berbagai aktivitas atau kegiatan yang ada di lingkungan sekolah. Misalnya membuat papan besar yang diisi oleh berbagai kegiatan siswa, satu kelas, atau mewakili kelas Contohnya papan untuk menempel tugas-tugas siswa, Dampak positifnya juga dapat dirasakan oleh siswa, guru maupun sekolah.



2. Karakteristik Media

Untuk media teks dan dicetak yang dapat dipinjam atau diperoleh di perpustakaan, memiliki kelebihan yaitu lebih murah, dapat dengan mudah untuk diakses, tidak membutuhkan peralatan, mudah digunakan, dapat dengan mudah dibaca dan tidak terikat dalam waktu dan tempat. Kelemahan yang mungkin dapat terdeteksi dari media ini, antara lain, jika pembelajar malas membaca, media cetak tidak menolong si pembelajar artinya harus memiliki kebiasaan untuk membaca, idealnya memiliki pengetahuan awal, misalnya anak kelas 1 SD jika belum dapat membaca sangat tidak mungkin diberikan secara langsung media cetak/buku.

Dengan kemajuan teknologi saat ini, dibutuhkan buku-buku cetak yang seimbang antara penjelasan dan ilustrasi gambar yang menarik. Beberapa kelemahan media cetak dapat diatasi dan diminimalkan, jika setiap saat dilakukan perbaikan dan pengembangan dari materi cetak yang dimaksud.



Media cetak, yang tersedia di perpustakaan, merupakan salah satu tempat yang nyaman, tempat menimba pengetahuan, sebagai sumber pusat untuk memproduksi dan menumbuhkan inspirasi bagi siswa/pembelajar/pendidik/guru.

Untuk media cetak transparansi keuntungannya/media audio proyeksi dapat digunakan secara lebih praktis dan dapat diulang pemakaiannya, tidak memerlukan ruangan khusus, pembelajar dapat melihat sambil belajar/membaca dan lebih mudah dioperasikan. Pada saat menyajikan materi pelajaran, guru dapat langsung melakukan tatap muka dengan siswa/pembelajar. Kendala yang muncul dalam menggunakan media transparansi yaitu memerlukan peralatan media elektronik dan energi listrik, menuntut cara kerja yang sistematis dan persiapan yang baik sebelum materi disajikan.

Kelebihan dalam menggunakan media audio, antara lain, menimbulkan imajinatif, individual, relatif lebih murah, dapat merangsang partisipatif aktif pendengar, sangat bermanfaat jika digunakan untuk pembelajaran bahasa dan musik, tidak dibatasi ruang dan tempat, cocok untuk memberikan motivasi pendengar/pembelajar, sangat membantu dan mendukung siswa yang lebih dominan dalam hal audio. Misalnya radio, mendengarkan kaset yang dapat diputar berulang-ulang dan dapat didengarkan secara kelompok/ individual. Kendala atau kelemahan dari media ini, antara lain, hanya menimbulkan komunikasi satu arah saja, artinya tidak bisa memberikan pendapat atau masukan terhadap materi yang didengarkan/dijelaskan, jika sajian materi tidak menarik maka tidak diperhatikan, membutuhkan tempat penyimpanan yang

husus, memerlukan *hardware dan software*, supaya suara jangan rusak.

Media proyeksi dan audio visual misalnya film gerak, yang dapat di putar berulang-ulang. Program televisi, media yang menarik untuk digunakan. Media ini memungkinkan di putar setiap saat, apalagi jika ada acara-acara khusus yang dapat ditayangkan untuk kepentingan pembelajaran dari materi pelajaran tertentu. Dengan dilakukannya pemakaian TV sangat bermanfaat karena tidak dibatasi ruang dan waktu, dapat menjangkau siswa yang lebih banyak dalam satu kali menonton.

Video, dengan menggunakan media ini akan banyak pengetahuan yang diperoleh oleh pembelajar. Kelemahannya, memerlukan energi listrik, jika tidak tersedia di lingkungan, sulit untuk memanfaatkan media tersebut. Umumnya pengguna media ini menganggap pembelajaran lebih mudah, siswa dikondisikan untuk menguasai informasi yang dijelaskan, karena lebih menarik dan termasuk media hiburan.

Slide suara dapat digunakan untuk kelas besar/kelompok besar. Dapat membuat peserta lebih konsentrasi karena rasa ingin tahu yang besar, tahan lebih lama dan lebih mudah untuk disimpan. Kelemahannya adalah gambar-gambarnya lepas, mudah hilang, hanya menyediakan gambar tanpa suara, pembiayaan untuk memproduksinya mahal, memerlukan proyektor dan harganya mahal karena harus dibuat dan disiapkan secara berseri, suku cadang cenderung semakin sulit diperoleh, sehingga semakin jarang digunakan.

Taksonomi karakteristik media, perlu juga diperhatikan sebagaimana yang dikemukakan Rudy Bretz dalam Sadiman, dkk 2008 yaitu suara, visual dan gerak. Sedangkan menurut Briggs, taksonomi media lebih kepada karakteristik menurut stimulus, atau rangsangan yang ditimbulkan media itu sendiri. Masih dalam Sadiman, menurut Briggs mengidentifikasi 13 macam media yang dapat digunakan untuk proses belajar-mengajar yaitu objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film bingkai, film, televisi, gambar dan matriks.

NO.	INDIKATOR	TAHUN		
		2003	2004	2005
1.	TK :			
	Sekolah	58	58	61
	Guru	727	686	54
	Murid	2046	2289	2450
2.	SD :			
	Sekolah	94	96	96
	Guru	727	686	780
	Murid	19117	20118	20737
3.	SLTP :			
	Sekolah	26	26	29
	Guru	364	350	384
	Murid	6724	7025	7107
4.	SLTA :			
	Sekolah	21	20	22
	Guru	307	321	381
	Murid	5715	5634	6397

3. Rangkuman

Media display yang telah dijelaskan seperti *chart*, grafik, poster, *bulletin board*, adalah media yang sering digunakan karena harganya relatif murah dibandingkan media lain, dan dapat digunakan berulang kali.

Chart dapat dikatakan sebagai bentuk presentasi berupa gambar, grafis yang menginformasikan hubungan-hubungan kronologis seperti jumlah. Ada beberapa macam *chart*, misalnya *chart* organisasi, *chart* garis waktu (*time line chart*), *chart* klasifikasi dan *chart* tabulasi.

Grafik hampir sama dengan bentuk *chart* tapi grafik hanya menampilkan bentuk visual dan sejumlah angka. Misalnya berapa banyak jumlah bayi yang lahir per tahun secara nasional.

Poster lebih menarik karena ada warna dan tulisannya. Media ini banyak digunakan untuk menyampaikan pesan khusus. Misalnya jagalah kebersihan, jangan buang sampah sembarangan, ada anjing galak, dan lainnya.

Bulletin board adalah media *display* yang sering digunakan untuk menjangkau lebih banyak orang. Misalnya ada pertunjukan musik, konser dan kampanye pemilihan presiden. Sering juga digunakan untuk menempel pekerjaan siswa sehingga yang melihatnya bukan hanya teman sekelas saja namun teman-teman kelas lainnya juga serta orangtua murid yang berkunjung ke sekolah.

4. Latihan

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi jenis-jenis media, kerjakan latihan berikut!

1. Jelaskan jenis-jenis media yang mendukung pembelajaran di kelas/di luar kelas!
2. Jelaskan kenapa media film dan video dapat memberikan pengalaman belajar yang bersifat kongkrit

3. Buat dan praktikkan beberapa media yang tersedia di lingkungan sekolah, atau ada di
4. Sekitar kehidupan Anda sehari-hari, yang dapat digunakan untuk media pembelajaran disesuaikan dengan materi pelajaran tertentu.

BAB 5.

MULTIMEDIA DALAM PELAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING

1. Multimedia

Multimedia menurut Ditto dalam Arias Maret 2009 dan Tay (2000), mencakup beberapa aspek yang saling bersinergi antara teks, grafik, gambar statis, animasi, film dan suara. Dalam menyajikan materi pembelajaran dapat digunakan materi pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan beberapa media sekaligus. Dengan harapan, dalam proses pembelajaran akan menghasilkan dampak yang lebih baik pada pemanfaatan media yang optimal. Multimedia merupakan media yang dapat digunakan secara serempak/bersamaan dalam satu waktu tertentu, misalnya ada gambar, ada grafik, atau media pendukung lainnya. Kendalanya dalam mempersiapkan dan menggunakan media sangat membutuhkan waktu untuk persiapan dan untuk mengoperasionalkannya, dibutuhkan keterampilan-keterampilan tertentu. Keuntungan menggunakan multimedia, terjadi interaktif, dapat digunakan secara individual/kelompok, lebih fleksibel, menimbulkan motivasi, ada umpan balik, dan ada kontrol pada

pengguna media. Kelemahan yang mungkin terjadi dalam menggunakan multimedia yaitu hanya berguna untuk kegiatan yang telah diprogramkan sebab memerlukan peralatan yang cukup kompleks, dibutuhkan staf yang mampu mengoperasikan peralatan, membutuhkan tenaga profesional, cenderung kaku dalam menggunakannya jika tidak ada staf yang mengoperasionalkannya.

Multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar (Mayer, 2009). Hooper (2002), multimedia dalam pembelajaran melibatkan pengguna dalam aktivitas-aktivitas yang menuntut proses mental di dalam pembelajaran. Oleh karenanya penting suatu desain instruksional di dalam multimedia pembelajaran.

Media lain yang sangat mungkin semakin berkembang adalah pembelajaran dengan *E- learning*. Kelebihan dari penggunaan media ini antara lain, untuk saat tertentu dapat digunakan secara individual, pembiayaan lebih murah bagi lingkungan yang telah umum menggunakannya, cepat digunakan, cenderung konsisten, dapat melakukan komunikasi interaktif dan kolaboratif, sangat mudah digunakan bagi yang sangat terbiasa menggunakan media ini. Keunggulan media ini jika menggunakan

komputer, dengan mudah dapat berpindah dari gambar satu ke gambar lainnya, pengguna dan penyaji berusaha untuk berinteraksi dengan materi yang sedang dibicarakan/dibahas.

Kendala/kelemahan yang mungkin muncul dalam penggunaan media ini, antara lain, kalau tidak terbiasa menggunakan media ini/gagap teknologi dapat menimbulkan frustrasi, sebelum mampu menggunakannya, harus memiliki kemampuan dasar, minimal mengenal instruksi umum yang terdapat dalam komputer, atau mampu mengoperasikan komputer yang paling dasar. Jika tidak, sulit untuk melakukannya. Faktor lain yang kurang mendukung, misalnya jauhnya lokasi sekolah dengan tempat yang mudah mengakses internet. Karena belum seluruh pelosok mampu menerima atau ada sinyal untuk menggunakan internet. Faktor lain yang juga menjadi kendala, bagi yang melakukan *e-learning* atau *email* kalau di rumah dapat mengakses langsung, harus memiliki perangkat *hardware* maupun *software*.

Tujuan utama digunakannya multimedia antara lain, supaya ada keterlibatan pembelajar dan instruktur/guru dalam rangka meningkatkan kegiatan belajar. Kita mengetahui bersama pembelajaran pada waktu lampau yang dominan adalah bahasa lisan

dan tulisan atau pembelajaran konvensional lebih mengutamakan kedua hal tersebut, pencapaian hasil pembelajaran diharapkan lebih meningkat, multi media menggunakan berbagai bentuk media, gambar, teks, grafis, video, suara, musik dan efek suara (Anitah, 2009). Smaldino masih dalam Anitah, mengklasifikasikan multimedia sebagai berikut:

- 1 *Multimedia kits*, merupakan kumpulan bahan-bahan yang berisi lebih dari satu jenis media yang diorganisasikan untuk satu topik. Jenis ini termasuk CD-ROM, slides, audiotape, videotape, gambar diam, model, media cetak, OHT, lembar kerja, gambar, grafis, objek. Digunakan pembelajar secara individual, maupun kelompok;



- 2 *Hypermedia*, merupakan media yang memiliki komposisi materi-materi yang tidak berurutan. Media ini mengacu kepada *software* komputer yang menggunakan unsur-unsur teks, grafis, video dan audio yang dapat mempermudah pemakai beralih ke suatu informasi. Pemakaian dapat memilih cara yang unik sesuai gaya belajar, befikir, dan cara memproses informasinya;
- 3 *Media interaktif*, media yang meminta pebelajar mempraktikkan suatu keterampilan dan menerima balikan. Media interaktif berbasis komputer menciptakan lingkungan belajar multimedia dengan ciri-ciri baik video maupun pembelajaran berbasis komputer dan merupakan sistem penyajian pelajaran dengan

visual, suara, dan materi video sehingga pebelajar dapat memberi respon aktif;



- 4 *Virtual reality*, media yang melibatkan pengalaman multisensori dan berinteraksi dengan fenomena sebagaimana dalam dunia nyata. Pemakai menggunakan komputer untuk melihat jendela kenyataan.
- 5 *Expert system*, paket *software* yang mengajarkan kepada pebelajar bagaimana memecahkan masalah yang kompleks, dengan menerapkan kebijakan para ahli secara kolektif di lapangan.

2. Rangkuman

Multimedia merupakan penggunaan berbagai jenis media baik secara berurutan maupun simultan, untuk menyampaikan informasi atau pesandan tidak harus menggunakan media yang canggih. Bisa saja mengkombinasikan komputer dengan media tradisional.

Multimedia merupakan penggunaan berbagai jenis media baik secara berurutan maupun simultan, untuk menyampaikan informasi atau pesandan tidak harus menggunakan media yang canggih. Bisa saja mengkombinasikan komputer dengan media tradisional. Multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar (Mayer, 2009).

Multimedia dikelompokkan dalam dua bagian, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak memerlukan alat pengontrol untuk dapat mengoperasionalkannya. Contohnya: televisi, film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, si pengguna dapat memilih apa yang hendak diprosesnya, misalnya aplikasi game, pembelajaran bahasa yang menggunakan kaset, dan

media gambar lainnya. Multimedia bermanfaat untuk mencapai tujuan dari materi pembelajaran yang telah dipersiapkan. sehingga dengan digunakannya multimedia dalam pembelajaran si pebelajar dapat lebih memahami materi yang disampaikan. karena dengan ditayangkannya suatu film tentang fenomena alam

3. Latihan

Berikut ini latihan yang sebaiknya dikerjakan, karena akan membantu Anda memperdalam materi multimedia dalam pembelajaran.

1. Apakah dengan menggunakan multimedia, berarti harus menggunakan peralatan yang canggih?
2. Sewaktu Anda mengikuti KKG atau MGMP. ajak gurunya berbicara mengenai multimedia adakah guru-guru dalam mengajar menggunakan multimedia. apakah alasan menggunakan multimedia?
3. buatlah multimedia dengan memilih satu topik bahasan dari materi yang Anda siapkan untuk mengajar, tentunya disesuaikan dengan sarana dan prasarana/fasilitas yang tersedia.

4. Kendala apa yang dihadapi guru dalam menggunakan multimedia?
5. Multimedia yang bagaimana membantu guru di dalam mengajarkan materi/topik/sub topik dalam pembelajaran di kelas?

BAB 6.

MEDIA YANG UMUM DIGUNAKAN

Guru Bimbingan Konseling /Konselor sebenarnya dapat menggunakan gambar-gambar atau foto-foto sebagai media pendukung dalam pembelajaran. Biasanya gambar yang menarik akan menghidupkan suasana dalam proses belajar-mengajar di kelas dan dapat membantu ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan dalam pengamatan, karena selain lebih murah juga mudah di dapat. Media sebagai pembawa pesan dapat digunakan oleh pengajar/guru dan juga oleh siswa. Sedapat mungkin media tidak rentan, atau terlalu beresiko. Media lain yang dapat juga digunakan, misalnya untuk menjelaskan jumlah penduduk dengan grafik. Ada banyak keuntungan yang diperoleh anak-anak dengan belajar mengenal sebutan nilai puluhan ribu, ratusan ribu, dan sebagainya, dengan cara menggunakan tanda pada grafik, atau peta untuk menggambarkan kepulauan Indonesia dan benua lainnya, agar anak dapat mehamani betapa luasnya dunia ini.

Sebagaimana telah dijelaskan, media memiliki fungsi yang cukup kompleks. Salah satunya, media dapat meminimalkan

kendala-kendala dalam menjelaskan materi yang sulit dipahami oleh pembelajar, menghilangkan dampak negatif dari materi yang akan digunakan, atau sebagai bahan untuk memotivasi pembelajar dalam mengikuti aktivitas yang terprogram. Sebagai contoh, guru pendidikan jasmani dan kesehatan, tidak harus mengajarkan cara berenang, jika kolam renang di daerah terdekat harus ditempuh selama 3 jam dan sangat sulit untuk mendapatkan angkutan/transportasi. Sebaiknya pembelajar dapat diputarkan film tentang berenang. Yang paling mungkin untuk dilakukan adalah mengajarkan lari jarak jauh atau bermain sepak bola, sesuai dengan kondisi yang tersedia di lingkungan sekolah. Kami pernah melakukan kunjungan ke wilayah Kalimantan Timur, anak-anak dari sekolah itu selalu jadi pemenang dalam lomba lari, terlihat dari seluruh piala di sekolah tersebut adalah kejuaraan lomba lari. Ini adalah contoh media yang tersedia dan yang paling representatif adalah lapangan dan jalan panjang yang nyaman bagi anak-anak melakukan olahraga terutama atletik termasuk balap lari.

1. Benda - benda di sekitar

Berbagai jenis benda yang ada di sekitar lingkup sekolah/rumah dapat digunakan sebagai media. Menggunakan media secara tepat dan sesuai dengan kebutuhan, akan dapat menimbulkan motivasi/gairah dalam belajar dan memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Media yang digunakan memungkinkan siswa dapat belajar lebih cepat jika sesuai dengan minatnya. Misalnya, sulit untuk menjelaskan mengenai pelangi kepada anak-anak yang belum paham mengenai kata-kata yang abstrak dan sulit dimengerti seperti mempelajari fisika dasar. Namun, guru/pendidik dapat mengkondisikan siswa, misalnya memperhatikan lingkungan atau alam, pada saat hujan rintik-rintik ada matahari, pasti ada pelangi.

Media yang umum dan selalu tersedia di sekitar sekolah, antara lain papan tulis yang dahulu disebut dengan nama *blackboard*, dan yang sekarang disebut dengan *whiteboard*. Sekolah di SD tahun 1970-an, guru umumnya memakai *blackboard*, guru-guru umumnya pandai membuat gambar, dan tulisan yang baik di papan tulis, dan jelas terlihat perbedaan dalam menulis halus dan kasar. Pada masa itu yang paling berperan sebagai media adalah

guru itu sendiri. Media sederhana yang lain dan umum dilakukan yaitu dengan mengajak siswa terlibat di dalamnya misalnya, untuk melihat tumbuhan supaya proses tumbuhnya baik, dengan media sederhana seperti menanam kacang hijau, diberi kapas dan air, sedangkan yang lainnya, hanya diberi air secukupnya. Hal tersebut sudah dapat menjelaskan tentang pertumbuhan secara sederhana.

1. Tumbuhan dan Alam di Sekitar

Kreativitas guru mengembangkan dan memanfaatkan semaksimal mungkin berbagai media yang sederhana di sekitar kita. Karena dalam pembelajaran yang mendukung terlaksananya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mengharapkan guru mampu mengembangkan kreativitas dalam menyediakan media pembelajaran. Belum lagi memenuhi Kompetensi yang terdapat dalam undang-undang Guru dan Dosen, dimana salah satu kompetensi yang harus dimiliki adalah kompetensi profesional dan kompetensi pedagogik. Artinya, guru tidak mungkin berdiam diri saja, tanpa menggunakan berbagai media untuk mendukung pembelajaran yang berkualitas.



Ada lima pancaindra yang harus diaktifkan dan diberi media, sehingga ada keseimbangan pemanfaatan indra siswa. Hasil penelitian dalam Setiawan 2008., dijelaskan bahwa 11 % diperoleh

dari pendengaran, 83 % dari penglihatan, 20 % daya ingat yang diperoleh dari pendengaran dan 50 % dari apa yang dilihat. Artinya, media sangat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Negara Indonesia terkenal dengan berbagai jenis tumbuh-tumbuhannya dimana tumbuhan merupakan bagian dari kehidupan manusia sebagai makhluk hidup. Kita dapat melihat bencana yang terjadi di Cina, Pakistan dan India bulan Juli 2010, serta di Indonesia beberapa bulan sebelumnya. Hal ini terjadi karena ada perubahan cuaca, faktor lain, dan juga karena manusia kurang menjaga kelestarian hutan dan alam yang menyediakan tumbuhan bagi kepentingan manusia. Sebagai contoh jika kita tidak memberikan tempat hidup orang hutan sesuai dengan habitatnya, maka lama-kelamaan secara berangur-angsur ada ribuan tumbuhan akan punah, karena ternyata cara hidup dan pembuangan kotoran dari oranghutan yang membuat tumbuh-tumbuhan mengalami pertumbuhan di hutan-hutan, seperti di kalimatan. Dengan cara menggunakan tumbuhan dalam media pembelajaran, akan memberikan pengaruh terhadap anak untuk mencintai lingkungannya.

Alasan-alasan menggunakan tumbuhan sebagai media dalam pembelajaran antara lain dengan diberlakukannya desentralisasi dalam pendidikan untuk tingkat PAUD sampai dengan SMA, berarti, kondisi lokal perlu diperhatikan. Tumbuhan yang terdapat di setiap wilayah provinsi, daerah kabupaten, adalah potensi yang harus dimanfaatkan sebagai media. Khusus tumbuhan, setiap tempat pasti memiliki tumbuhan yang berbeda satu wilayah dengan wilayah lainnya. Sebagai contoh, Palu di Sulawesi terkenal dengan kayu hitamnya. Tapi pohon kayu hitam akan segera punah jika penduduk, dan sekolah tidak melestarikannya. Ada masyarakat yang peduli terhadap jenis tumbuhan ini, sehingga masyarakat yang mau menanamnya akan diberikan bibit. Untuk kayu hitam menjadi besar dan dapat dimanfaatkan membutuhkan waktu lebih dari 7 tahun. Selama ini masyarakat yang membuat cindramata dengan menggunakan kayu hitam tidak pernah mengingat untuk menanam kembali. Cara belajar dengan menggunakan beberapa media tentunya sesuai dengan kondisi dan lingkungan di mana anak hidup, diharapkan akan berdampak bagi mereka untuk memelihara alam dan tumbuh



contoh media pohon yang meranggas, karena faktor usia. media ini dapat menjadi pelengkap bagi guru, saat menjelaskan mengenai asupan gizi yang cukup pada masa pertumbuhan, atau topik lain, sehingga siswa dapat mengerti inti materi yang disampaikan.

3. Budaya Sekitar

media lain yang dapat digunakan adalah budaya. Indonesia kaya dengan budayanya. tiap wilayah/daerah memiliki keunikannya masing-masing dan sangat beragam dan menarik untuk dijadikan sebagai media dalam pembelajaran. misalnya, batik, tiap wilayah di Indonesia memiliki budaya batik, dan budaya kesenian yang tidak tempat berbeda dan unik. seperti gambar berikut ini, budaya gambang kromong dari betawi. menarik untuk dijadikan media di kelas. atau batik juga dapat menjadi media dalam pembelajaran.





siswa SD O12 Sunter Agung sedang bermain angklung. Media angklung sebagai salah satu media yang digunakan untuk pembelajaran mata pelajaran seni.

4. Barang-Barang Bekas

Pernah ada kepala sekolah marah kepada gurunya karena guru tersebut sangat rajin mengumpulkan kardus, kertas, gambar-gambar, dan barang lainnya, yang membuat satu ruangan tersendiri penuh dengan barang-barang yang sepertinya tidak terpakai. Namun,

dengan sabar guru tersebut menjelaskan manfaat dari berbagai barang bekas yang dikumpulkan. Siswa membuat hiasan saat merayakan HUT RI dari bekas minuman aqua, memberinya warna merah cat. kemudian di gantug dengan manarik dan hasilnya bagus. Sejak hari itu, kepala sekolah sangat mendukung guru yang kratif tersebut. Yang dibutuhkan adalah kerjasama dan saling mendukung pada saat rekan kerja lain di sekolah tidak paham apa manfaat dari barang-barang bekas yang dikumpulkan.



Ini salah satu media, yang menggunakan bahan bekas dari perca kain untuk hiasan di sekolah, dapat menjelaskan tentang pentingnya bahan industri tekstil, industri kertas untuk kehidupan manusia, dan juga dapat digunakan untuk media tentang *home* industri.



Kertas bekas yang dapat dimanfaatkan untuk pembatas antar ruang atau hiasan di sekolah., sebagai media yang dapat menjelaskan industri kertas, dan manfaatnya bagi manusia

5. Faktor-Faktor Yang Perlu Dipertimbangkan Dalam Pemilihan Media

Dalam pemakaian setiap media, ada baiknya memperhatikan faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media yang paling sesuai dengan ruang lingkup materi, kondisi dari sekolah serta fasilitas umum yang tersedia di sekolah/lingkungan. Sangat sulit jika memaksakan media yang hanya mengikuti perkembangan teknologi yang sedang *trend*, karena kemungkinan

hasilnya tidak optimal. Bagaimanapun, tiap media yang akan digunakan harus memperhatikan kondisi kelebihan/keuntungan maupun kelemahan/keterbatasan jika menggunakan media yang dimaksud.

Untuk menentukan dan memudahkan pemilihan media yang paling sesuai dengan kebutuhan dan mendukung pembelajaran, diharapkan beberapa faktor berikut dapat dipertimbangkan, agar media yang digunakan benar-benar mendukung pembelajaran yang optimal. Jangan sampai hanya karena media pembelajaran menjadi tidak optimal. Sebagai contoh, dalam melaksanakan suatu kegiatan dengan guru-guru di pedalaman, para instruktur berusaha untuk membuat media dan memanfaatkan media dari guru-guru yang mengikuti pelatihan. Beberapa dari instruktur memang menyediakan media yang siap tayang berupa power point atau film. Namun, tetap saja diantisipasi, supaya kegiatan tetap berlangsung, tanpa terlalu terikat dengan media yang sedang trend, seperti membawa laptop, media siap tayang. Sebab, tidak menutup kemungkinan, generator yang dipakai tidak mampu berfungsi seperti pemakaian listrik secara umum. Mengingat pada umumnya sekolah-sekolah tidak memiliki akses langsung dengan listrik sehingga untuk

itu, beberapa faktor berikut hendaknya dipertimbangkan sebelum menentukan media yang akan digunakan di sekolah, sebagai berikut ini

1. Faktor pertama berhubungan dengan aspek sarana dan prasarana. Apakah tersedia sarana dan prasarana yang mendukung tersedianya media, ruangan yang cukup representatif untuk digunakan sebagai tempat untuk menyimpan? Memadaiakah cara menyimpannya agar tetap aman dan tidak mudah rusak. Beberapa kemungkinan sekolah-sekolah sangat tidak layak disebut sebagai sekolah, misalnya jumlah murid yang hanya seratus siswa, terdiri atas kelas satu sampai dengan kelas enam SD atau sekolah hanya memiliki dua ruangan untuk belajar. Bagaimana mungkin menyediakan ruangan khusus untuk penyimpanan media pembelajaran? Ini hanya salah satu kendala yang kita jumpai di lingkungan sekolah di beberapa wilayah yang sekolahnya terisolir, jauh dari tersedianya media yang layak untuk mengajar. Jangankan untuk mengakses internet, untuk mendapat pasokan listrikpun belum tersedia, artinya, belum semua

sekolah dapat menikmati listrik. Jika media yang digunakan harus menggunakan listrik, belum tentu semua dapat memanfaatkannya. Walaupun sekolah-sekolah di pedalaman tidak dapat mengakses internet, atau tidak ada listrik, guru-guru yang pada awalnya berpendidikan dan mengetahui media tersebut, biasanya selalu berusaha untuk tidak tertinggal dalam mengakses berbagai materi maupun perkembangan yang sedang trend di lingkungan pendidikan. Namun, tidak sedikit guru yang kurang termotivasi dan tidak mau mengembangkan diri dengan berbagai alasan. Kadangkala sangat minimal dalam menggunakan media. Kita tahu salah satu media yang sangat berpengaruh adalah guru itu sendiri sebagai pengajar. Bagaimana mungkin dapat mempengaruhi murid, jika gurunya juga tidak melakukan perubahan sikap dalam memanfaatkan media yang paling mudah diperoleh dan dikembangkan, yaitu dirinya sebagai media yang hidup. Media adalah alat yang dapat mempermudah penyampaian materi dan

diharapkan berpengaruh terhadap sikap dalam perilaku siswa setelah mengikuti pembelajaran yang dimaksud;

2. Faktor lain yang dapat dipertimbangkan adalah kemampuan keuangan. Apakah memungkinkan menyediakan alat elektronik, bagaimana dengan keuangan sekolah, adakah yang dapat membantu? Bagaimanapun, ketersediaan dana akan mempengaruhi penyediaan fasilitas media yang diperlukan. Tentunya, harus disediakan dana yang cukup memadai;
3. Faktor lainnya, apakah tersedia tenaga teknis yang minimal mampu mengoperasikan media yang tersedia. Karena sangat tidak bermanfaat, kalau media elektronik tidak dapat difungsikan. Setidaknya SDM yang dimaksud mampu membaca manual book yang tersedia. Ada banyak sekolah di pedalaman mempunyai media-media yang hanya tersusun dan tersimpan dengan rapi di lemari, dengan alasan takut rusak sebab tidak ada yang bisa menggunakannya, tidak tersedia listrik, dan alasan-alasan lain yang sebenarnya dapat diatasi jika ada kemauan dan keinginan untuk melakukan perubahan

dalam belajar-mengajar. Pada waktu terjadi konflik di wilayah Ambon, ada banyak media untuk olahraga yang dikirimkan oleh negara-negara donor, namun sayangnya, barang-barang tersebut tetap saja tersimpan dengan baik di dalam kotak yang sangat bagus, sehingga merasa sayang untuk digunakan. Hal lain yang membuat media tersebut tidak dapat digunakan, misalnya, tidak ada lapangan yang dapat digunakan untuk bermain bola, sebab suasana dan lingkungan pada waktu itu belum bersahabat, dan guru-guru kurang bersemangat untuk mengajar dengan alasan psikologis yang dapat diterima. Negara donor yang memberikan materi/media tersebut, kurang paham kebutuhan yang paling mendasar untuk wilayah konflik. Kehadiran kami di sekolah-sekolah tersebut setelah satu setengah tahun konflik berakhir, ternyata tetap saja media tersebut belum digunakan;

4. Faktor ke empat, mempertimbangkan media yang cocok dengan pengajaran individual dan kelompok, bagaimana dengan kondisi dari peserta didik. Misalnya, ada materi pelajaran mengenai kesehatan. Tentunya dapat

diputarkan film, jika memungkinkan ada dokter atau bagian kesehatan yang mampu menjelaskan mengenai materi tersebut. Jika tidak, dapat juga melibatkan orangtua siswa, karena ada saja yang memiliki kompetensi tersebut, dari lingkungan para medis;

5. Ketersediaan tenaga profesional, jika media yang digunakan membutuhkan keahlian khusus dalam menggunakannya. Untuk itu, dibutuhkan sumber daya manusia yang profesional untuk dapat memfungsikan media yang dimaksud. Perlu diperhatikan penggunaan media yang sesuai dengan kemampuan sekolah, kemampuan sumber daya manusia yang tersedia di sekolah, optimalisasi manfaat dari media yang digunakan, apakah mudah untuk mengaksesnya, apakah sekolah memiliki biaya untuk memperoleh media yang dimaksud, apakah ada yang mendukung ketersediaan dari media yang akan dimiliki;
6. Motivasi dari para pengajar dalam memanfaatkan dan mengoptimalkan berbagai media yang tersedia di lingkungan terdekat dengan sekolah;

7. Peran kepala sekolah dalam mengkondisikan guru dan pembelajaran yang kreatif dengan media yang tersedia;
8. Media harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai;
9. Kreativitas dan inovasi dari guru-guru dalam memanfaatkan berbagai sumber media yang tersedia.

6. Keuntungan menggunakan Media dalam Pelayanan Bimbingan konseling

Ada banyak keuntungan yang dapat diperoleh dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran, antara lain:

- Memperjelas pesan yang disampaikan;
 - Lebih efektif dalam memberikan penjelasan yang sulit dipahami;
 - Memotivasi peserta didik dan membangkitkan rasa ingin tahu;
 - Memungkinkan pembelajaran secara individual.
- Misalnya, jika di rumah ada komputer, slide show, siswa dapat memutar kembali.

Namun, tidak menutup kemungkinan ada kendala-kendala yang dapat menghambat, misalnya dana yang terbatas, tidak ada motivasi dari guru maupun kepala sekolah dalam mengoptimalkan media pembelajaran yang tersedia, keterbatasan ruang dan tempat juga mempengaruhi. Karena guru-guru yang kreatif, sering kali membutuhkan ruang, tempat untuk mengekspresikan kemampuannya dalam membuat media.

7. Aplikasinya

Kegiatan belajar-mengajar di sekolah dikodisikan untuk dapat mengembangkan kreativitas siswa, menciptakan kondisi yang menyenangkan, menyediakan pengalaman belajar yang beragam. Untuk menyelenggarakannya, dukungan media dibutuhkan dan diperlukan. bagaimanapun, peran dan fungsi media sebagai media perantara untuk menjelaskan materi pelajaran sangat membantu, semakin menyempurnakan paparan materi yang akan dijelaskan. perlu diketahui, ada banyak kompetensi yang ditentukan dan diharapkan dapat menyelesaikan setiap bagian dari standar kompetensi maupun standar kompetensi yang diharapkan, dapat berupa sikap, hasil pemikiran, bertindak sebagai hasil perwujudan dari pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama pembelajaran berlangsung.

Komponen yang terdapat dalam silabus yang digunakan untuk dapat mengukur ketercapaian materi pembelajaran salah satu indikator yang diisi guru adalah mengenai media yang digunakan saat menyajikan materi pelajaran. sering kali yng tercatat hanya media gambar, tanpa ada penjelasan yang jelas, misalnya gambar tentang apa. Uraian model-model pembelajaran yang diluncurkan oleh dinas pendidikan, memberikan banyak contoh pembuatan media pembelajaran. kembali lagi penekananya disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa. usia atau kelas berapa mereka, materi mengenai pelajaran apa. Sebagai contoh, guru sering kewalahan dan bigung bagaimana mengajar membaca dengan tepat dan cepat, tanpa mengurangi mutu proses. karena di lingkungan sekolah di perkebunan kepala sawit, tidak seluruh anak-anak yang masuk SD meliwati TK/PAUD. kondisi ini dapat menjadi beban bagi guru, jika guru tidak kreatif dalam mengajar. karena di perkebunan keterlibatan orangtua dalam mendidik anak, sangat minimal, mendidik di sekolah yang berhubungan dengan pelajaran menjadi tanggung jawab guru.

Matiru dkk (1995), memaparkan secara luas, bagaimana seorang guru dapat mengajar dengan baik, melakukan tugas dan

tanggung jawabnya seoptimal mungkin dengan memperhatikan: proses pembelajaran, bagaimana mendesain pembelajaran, metode dan pemanfaatan fasilitas media yang tersedia di institusi (sekolah), program yang telah disiapkan, tujuan dari setiap materi/pokok materi yang akan diulas. Guru adalah arsitek yang mendesain, sehingga bagian demi bagian bekerja secara sinergi dalam pembahasan materi pembelajaran dengan mengoptimalkan berbagai potensi yang tersedia. contoh yang dipaparkan oleh Matiru di wilayah Nairobi Africa. bagaimana setiap pengajar dapat menggunakan *body language* dalam mengajar. misalnya: ekspresi wajah. Kita harus mampu menyeleksi media yang paling sesuai dengan kebutuhan dari pembelajaran yang sesuai dengan materi. Ada individu, yang tidak memerlukan media teknologi yang berkembang saat ini, tapi mampu menjelaskan dengan verbal setiap bagian dari materi dengan cara sistematis dan membuat peserta/siswa kagum dan menikmati proses pembelajaran yang berlangsung. Masih pendapat Matiru dkk, bahwa setiap media yang digunakan memiliki dampak terhadap proses yang berlangsung.

untuk itu, kembali diingat media disesuaikan dengan kemampuan guru, sekolah, lingkungan, siswa dan tujuan dari proses belajar yang

akan dilaksanakan. Sebagaimana telah dijelaskan, media adalah perantara yang membantu memperjelas materi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Masih dalam Matiru dkk, untuk dapat menjadi “teach your best”, tidak hanya memikirkan media. Namun, harus ada sinergi antara komponen terakut dalam pengajaran. Mulai dari program pengajaran yang disiapkan, media dan strategi pengajaran yang digunakan, serta seperti apa kondisi dari peserta/pebelajar. Apakah media yang digunakan semakin menyenangkan proses pembelajaran, mendukung tujuan dan lainnya. Dengan kata lain media apa saja yang digunakan seharusnya bermanfaat dan menimbulkan dampak positif terhadap pebelajar. Mulai dari adanya perubahan dalam sikap. Pengalaman guru di pedalaman perkebunan kelapa sawit, seperti uraian berikut. Sekolah berdiri di atas tanah sekitar 5000 meter. Sekolah ini terdiri dari 700 siswa, mulai dari SD kelas satu sampai SMP. Yang jadi masalah siswa sering kali membuang sampah di sembarang tempat. Jadi dapat dilihat bahwa yang tadinya membuang sampah sembarangan. Awalnya, jika siswa membuang sampah sembarangan maka hukuman yang dilakukan adalah menungut semua sampah yang berserakan, itu kalau gurunya lihat.

Sementara sekolah tidak mempunyai pesuruh yang khusus untuk menyapu halaman. Guru memutar film mengenai dampak dari sampah yang tidak dibuang pada tempatnya. Dalam materi tersebut siswa menyadari ternyata bukan hanya tidak indah dipandang mata, namun bisa merusak lingkungan, kalau sudah berserakan dapat menimbulkan penyakit, sebab banyak lalat di sekita sekolah. Siswa juga dikondisikan untuk membuang sampah pada tempat yang sudah disediakan. Dan perubahan yang positif , karena siswa akhirnya menyadari bahwa mereka juga memiliki andil untuk memelihara lingkungan.

Faktor berikut hendaknya dipertimbangkan sebelum menentukan media yang akan digunakan di sekolah. Faktor pertama berhubungan dengan aspek sarana dan prasarana. Apakah tersedia sarana dan prasarana yang mendukung tersedianya media, ruangan yang cukup representatif untuk digunakan sebagai tempat untuk menyimpan? Memadainya penyimpanan agar aman, dan tidak mudah rusak apabila sekolah terisolir, jauh dari media yang layak untuk mengajar.

Faktor lain yang dapat dipertimbangkan, kemampuan keuangan. Apakah memungkinkan menyediakan alat elektronik,

bagaimana dengan keuangan sekolah, adakah yang dapat membantu. Bagaimanapun, ketersediaan dana akan mempengaruhi penyediaan fasilitas media yang diperlukan. Tentunya, harus disediakan dana yang cukup.

Faktor ke empat, mempertimbangkan media yang cocok dengan pengajaran individual, kelompok, bagaimana dengan kondisi dari peserta didik. Misalnya, ada materi pelajaran mengenai kesehatan. Tentunya dapat diputarkan film, jika memungkinkan ada dokter atau bagian kesehatan yang mampu menjelaskan mengenai materi tersebut. Jika tidak dapat juga melibatkan orangtua siswa, karena ada saja yang memiliki kompetensi tersebut, dari lingkungan para medis.

Ketersediaan tenaga profesional, jika media yang digunakan membutuhkan keahlian khusus dalam menggunakannya. Untuk itu, dibutuhkan sumber daya manusia yang profesional untuk dapat memfungsikan media yang dimaksud. Diperhatikan penggunaan media yang sesuai dengan kemampuan sekolah, kemampuan sumber daya manusia yang tersedia di sekolah, optimlisasi manfaat dari media yang digunakan, apakah mudah untuk mengaksesnya, apakah sekolah memiliki biaya untuk memperoleh media yang dimaksud,

apakah ada yang mendukung ketersediaan dari media yang akan dimiliki. Tenaga teknis yang minimal mampu mengoperasikan media yang tersedia. Karena sangat tidak bermanfaat, kalau media elektronik tidak dapat difungsikan,. media-media yang digunakan tersusun dan tersimpan dengan rapi di lemari, karena alasannya takut rusak, tidak ada yang bisa menggunakannya, tidak tersedia listrik, dan alasan-alasan lain yang sebenarnya dapat diatasi jika ada kemauan dan keinginan untuk melakukan perubahan dalam belajar. Motivasi dari para pengajar dalam memanfaatkan dan mengoptimalkan berbagai media yang tersedia di lingkungan terdekat dengan sekolah, peran kepala sekolah dalam mengkondisikan guru dan pembelajaran yang kreatif dengan media yang tersedia, media harusnya relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kreativitas dan inovasi dari guru-guru dalam memanfaatkan berbagai sumber media yang tersedia.

Ada banyak keuntungan yang dapat diperoleh dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran, antara lain memperjelas pesan yang disampaikan. Lebih efektif dalam memberikan penjelasan yang sulit dipahami, memotivasi peserta didik, dan membangkitkan rasa ingin tahu, Memungkinkan

pembelajaran secara individual. Misalnya, jika di rumah ada komputer, slide show, siswa dapat memutar kembali.

Latihan

Kerjakan latihan berikut, untuk memperkaya dan menambah pemahaman Anda untuk aplikasi media pendidikan dalam praktek mengajar.

1. Faktor-faktor apa saja yang dapat dipertimbangkan dalam menentukan media dalam pembelajaran, dan kenapa harus mempertimbangkan faktor-faktor tersebut.
2. kendala apa sebenarnya yang dapat menghambat kreativitas guru dalam mempersiapkan media pembelajaran di sekolah, dapat didiskusikan dengan rekan guru lainnya.
3. keuntungan yang dapat diperoleh dalam mengajar, jika guru-guru menggunakan media dalam pembelajaran.
 1. Silahkan membuat media, dengan cara yang paling sederhana, disesuaikan dengan materi/bahan ajar
 2. Buat juga media yang memerlukan ketrampilan ekstra, misalnya: membuat rekaman beberapa jenis suara burung, atau suara alam, seperti hujan, angin kencang, dan jenis suara lain, sehingga siswa dapat membedakan.. Untuk melakukannya membutuhkan kesabaran, semoga sukses.

Daftar Pustaka

- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Cetakan ke dua Surakarta: Yuma Pustaka.
- Dabbagh dan Rirland. 2005. *Online Learning. Concepts, Strategies and Appication*. New Yersey: Person, Merrill Prentice Hall.
- Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. 2005. *Arah Pengembangan Mananjemen Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Deparetemen Pendidikan Nasional.
- Limbong, Mesta. 2008/2009. *Laporan Hasil Observasi di Sekolah di Perkebunan Kelapa Sawit di Beberapa Wilayah di Indonesia*. UKI: Tidak dipublikasi.
- Mayer, Richard. 2009. *Multimedia Learning*. Jogyakarta: Pustaka Jaya dan ItsPress.
- Matirum Mwangi. 1995. *Teach Your Best*. Germany: University of Kassel.
- Mustolih. 2009. *Multi Media dalam Pembelajaran*. WWW://mustolihbrs.
- Parapak, dkk. 2008. *Nusantara 21 Kerangka Konseptual*. Jakarta: Yayasan Litbang Telekomunikasi Informatika (YLTI).
- Pramono, Gatot. 2008. *Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran*. Jakarta:Pusat Teknologi Informasi dan komunikasi. Depdiknas.
- .Pribadi dan Katrin.2009.*Media Teknologi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sadiman, A, Haryono, dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press. Materi
- Setiawan, dkk. 2008. *Komputer dan media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wayan S. 2007. *Landasan Media Pembelajaran. Mat. Workshop*. Universitas Pendidikan Ganesha.